AÑO XI - TERCERA ÉPOCA - Número 8

INCLUYE CD-ROM

595 PTAS



MICRO MANÍA

Sólo para adictos





PREVIEW

Fifa 96

E.A. Sports prepara la gran goleada

Playstation

entra en acción

REPORTAJE

Ocean

Los proyectos secretos de una compañía pionera

INFORME

Los mejores joysticks para PC

DESTRUCTION DERBY

Arrasa con todo

HOBBY PRESS



Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión
Subdirectores Generales
Domingo Gómez
Amalio Gómez

Director
Domingo Gómez
Subdirectora
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro
Diseño y Autoedición
Carmen Santamaría
Paz Garnica

Redactor Jefe
Francisco Delgado
Redacción
Carmelo Sánchez
Gonzalo Torralba
Miguel Ángel Lucero (CD-ROM)
José C. Romero (Traducciones)

Secretaria de Redacción
Laura González

Directora Comercial
María C. Perera
Departamento de Publicidad
María José Olmedo

Coordinación de Producción
Lola Blanco

Departamento de Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Corresponsales
Marshal Rosenthal (U.S.A.)
Derek Dela Fuente (U.K.)
Colaboradores
Pedro J. Rodríguez
Fernando Herrera
Juan Antonio Pascual
Francisco J. Rodríguez
Anselmo Trejo
Santiago Iglesias
Santiago Erice
Rafael Rueda
Pablo Fernández

Redacción y Publicidad
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes
28700 (Madrid)
Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92

Imprime
Altamira
Ctra. Barcelona, Km.11,200
28022 Madrid
Tel. 747 33 33

Distribución y Suscripciones
HOBBY PRESS, S.A.
Tel 654 81 99.
S.S. de los Reyes. Madrid.

Transporte
Boyaca
Tel 747 88 00

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Circulación controlada por



sumario

Año XI · Tercera época · Número 8 · Septiembre 1995 · 595 ptas.(IVA incluido)





Editorial

Aquí estamos de nuevo, fieles a nuestra cita de cada mes. Un mes éste en el que todo va volviendo a la normalidad en la vida diaria, tras el siempre deseado tiempo de vacaciones.
Pero ni las vacaciones –siempre cortas, ¿verdad?– han podido evitar que durante agosto estuviéramos dedicados en cuerpo y alma a la realización del número que ahora tenéis en vuestras manos, y en el que os presentamos lo más jugoso que nos espera en un otoño que se adivina muy, pero que muy interesante.
Por un lado, el definitivo lanzamiento de PlayStation, con el que Sony se pone en marcha en la carrera de los 32 bits, y que ha merecido que le dediquemos un suplemento especial en el que descubrimos todos y cada uno de los secretos de esta máquina, contados por sus más directos responsables.
Y mientras Sony se lanza a su aventura particular, el resto de las compañías del mundillo no se duerme en los laureles. La celebración del ECTS, estos mismos días, servirá como escaparate y punto de referencia para los próximos meses, en los que –confiamos y deseamos– los usuarios se verán beneficiados con toneladas de nuevos software para las cada vez más potentes y sofisticadas máquinas, existentes en el mercado.
Mas no nos olvidemos de lo más actual, lo que hoy tenemos aquí, o casi. Para empezar, nuestra portada, «Destruction Derby» para PlayStation –y próximamente también en PC–, el regreso triunfal de Reflections, el equipo que programó el mítico «Shadow of the Beast», con declaraciones exclusivas de Martin Edmonson, fundador del equipo y director del proyecto.
Además, os hemos preparado unos reportajes especiales sobre Electronic Arts y su «FIFA Soccer 96», el juego que revolucionará los programas deportivos, así como los nuevos proyectos de Ocean, una exhaustiva guía sobre los mejores joysticks para PC, el análisis de juegos tan espectaculares como «Star Trek. A Final Unity», «Fade to Black», «Daytona USA» o «Warriors», nuestras secciones habituales...
Un número de lo más completo que os podáis imaginar. Ah, claro, y no hay que olvidarse del CD que acompaña a la revista, con las mejores demos, previews, reportajes...
Sí, las vacaciones han terminado para casi todos, pero la diversión está claro que acaba de empezar. Hasta el mes que viene.

La variedad es la tónica en el CD de este mes. Demos de los juegos más impactantes del momento, tanto para PC como para Mac, previews que nos acercan a las nuevas tecnologías en la creación de videojuegos, y los trailers de las películas más esperadas por todos vosotros: «Apollo XIII» y «Congo».
La recopilación de demos para PC totalmente jugables nos acerca a la Gran Guerra con «Wing Nuts», al futuro con «Loadstar» o «Fade To Black», y a los mundos más extraños de la mano de «Lemmings 3D» o «Dr. Drago Madcap Chase». Por otra parte, LucasArts es el protagonista en Mac con las demos de sus cuatro juegos más punteros, de las que «Dark Forces» y «Rebel Assault» son jugables. Y todo esto porque la mejor forma de saber cómo es realmente un juego es probándolo, además de, por supuesto, leer nuestros comentarios sobre él.



Cómo arrancar el CD-ROM

Tenéis en vuestras manos el tercer CD-ROM de Micromanía. Un CD compatible PC y Macintosh, en el que encontraréis las demos de los juegos más apasionantes, así como los videos más espectaculares sobre nuevas tecnologías y películas.

Si tu equipo es un PC compatible, lo único que necesitas para ejecutar el CD es un lector CD-ROM, cuatro megas de RAM, CPU 386 y disponer de la versión 3.1 de Windows, o superior. Para un funcionamiento óptimo del programa, se recomienda un procesador 486 DX con 8 Megas de RAM y lector de CD-ROM de doble velocidad.
Para comenzar, entra en la unidad del CD-ROM (por ejemplo, si la letra que define esta unidad es la D, tras arrancar el ordenador teclea D:) y teclea INSTALAR. Pulsa ENTER y sigue las instrucciones que se ofrecen en pantalla para una correcta puesta en marcha del CD-ROM.

Si tu equipo es un Macintosh, los requisitos mínimos son un 68040, Sistema 7, 256 colores y lector CD.



Pequeñas muestras de grandes juegos, casi todas jugables, para que podáis disfrutar de los mejores programas del momento, tanto para PC como para Mac.



3D LEMMINGS
(PSYGNOSIS)

Los pequeños y divertidos seres de pelo verde y azules vestiduras vuelven a pasearse por nuestros ordenadores. Y lo hacen con nuevos retos en forma de escenarios 3D que podremos explorar de cabo a rabo corrigiendo los hábitos suicidas de estos imprudentes personajillos. La nueva dimensión eleva la adicción considerablemente, al igual que la espectacularidad que ofrecen las distintas vistas y cámaras, la música digital y las nuevas opciones del juego, en forma de novedosas habilidades



para los Lemmings. A los clásicos cavadores o escaladores se unen otras, entre las cuales una nos convertirá en un auténtico Lemming virtual para comprobar de primera mano la particular visión que del mundo tienen. Con nuestra demo jugable se os



presenta una buena oportunidad de hacer el "Lemming".

WING NUTS
(ROCKET SCIENCE GAMES)

El vídeo a pantalla completa es la clave de la acción de este arcade que nos traslada a los cielos europeos durante la Primera Guerra Mundial. Los aviones alemanes serán el objetivo de nuestras ametralladoras, aunque también podremos emplear bombas contra blancos en tierra, evitando ser derribados.
Como en la mayoría de los juegos de Rocket, la realización en vídeo de las escenas del mismo es una constante para conseguir grandes cotas de realismo, así como la acción más divertida posible. La posibilidad de jugar la demo nos dejará sin duda un buen sabor de boca de cara al programa final.



FADE TO BLACK
(DELPHINE/ELECTRONIC ARTS)

La aventura por excelencia tiene en «Fade To Black» uno de sus baluartes más firmes y que será ejemplo a imitar de aquí en adelante.
Planteado como una evolución de «Flashback» en 3D, nos pone de nuevo en el papel de Conrad que ha de luchar una vez más por su vida.
Muchos serán los peligros que hacer frente, pero las múltiples habilidades del héroe le harán salir ileso de los mismos.
Una fabulosa realización de los movimientos del personaje, increíbles decorados y una acción sin límites os esperan en esta demo jugable del primer nivel del programa original.

DR. DRAGO'S MADCAP CHASE
(BLUEBYTE)



Imaginaos la carrera más disparatada con los personajes más increíbles, pues todos ellos se juntan en este programa de BlueByte que promete horas de diversión.
Atravesaremos distintos países haciendo uso de todo tipo de trampas y estratagemas para dejar a nuestros adversarios fuera de la carrera y así conseguir llegar los primeros a la meta en determinadas ciudades.
Esta conversión de un juego de tablero mezcla agradablemente estrategia con arcade con un desarrollo paralelo al de los juegos de mesa típicos, con participación del azar y las cartas. Funciona bajo Windows.

LOADSTAR
(ROCKET SCIENCE GAMES)

Las andanzas y desventuras de un curioso mercenario galáctico sirven como historia para un arcade dotado de impresionantes gráficos digitalizados y multitud de escenas cinemáticas entremezcladas con la acción. La música y los efectos terminan de darle su apariencia cinematográfica; y es que todas las escenas fueron rodadas con actores profesionales.
Nuestra misión es conducir un tren futurista hasta su destino destruyendo a las naves de la policía y escogiendo el camino más adecuado para no acabar aplastados contra otro tren que venga en sentido contrario. Una alta dificultad, además de la gran realización y adicción son las características del programa del que podréis jugar esta demo.



MAC

FULL THROTTLE
(LUCASARTS)

La última aventura de la factoría Lucas no necesita ninguna presentación; simplemente, con su nombre basta. Las peripecias de Ben y su pandilla de motoristas en breve llegarán al Mac, y mientras tanto para abrir boca, no hay mejor forma que con la fabulosa demo no jugable que os ofrecemos.
Secuencias de la intro, así como de distintas partes del juego, se suceden a un ritmo vertiginoso con el trasfondo de la música más cañera que os podáis imaginar. Nosotros por nuestra parte no nos cansamos de verla una y otra vez; seguro que a vosotros os pasará lo mismo.



REBEL ASSAULT
(LUCASARTS)

Es uno de los títulos más destacados de la serie de simuladores y arcades espaciales de LucasArts, junto con títulos como «X-Wing» o «Tie Fighter». Las naves rebeldes se ponen a nuestra disposición para luchar contra la flota imperial de Dart Vader, pero en el Mac.
En esta demo jugable deberemos atravesar un campo de asteroides abriéndonos paso con nuestros láseres y dando



buena cuenta de los enemigos que nos encontremos, para lo cual contamos con cuatro vidas y nuestros reflejos. Acción desbordante con varios niveles de dificultad.

REBEL ASSAULT II
(LUCASARTS)

Por ahora no es más que un proyecto, pero en cuanto esté terminado, va a dar mucho de que hablar, pues es seguro que supere en creces a la gran primera parte. Sólo de ver una parte de la intro del juego final ya podemos afirmarnos en su éxito. Vosotros sólo tenéis que instalar el CD en vuestro Mac para poder comprobarlo.

DARK FORCES
(LUCASARTS)

Todos los poseedores de un Mac os vais a ver agradablemente sorprendidos por esta hornada de juegos de Lucas, de los que el último es «Dark Forces». Una demo jugable de la primera misión os espera con todos los soldados del Imperio prestos a que no salgáis con vida de la base estelar.
Arcade 3D en primera persona en el estilo que marcó «Doom», pero con toda la ambientación de la serie Star Wars y el toque personal de LucasArts.
Armas, enemigos, zonas secretas y sobre todo mucha adicción es lo que os ofrecemos.





Previews

Dos películas en formato AVI de Windows componen este mes la sección que os informa de lo novedoso del software. Ved cómo se realizan los nuevos videojuegos.

THE MAKING OF «PRISONER OF ICE»
(CHAOSIUM/INFOGRAMES)

Si hace dos números tuvísteis ocasión de visionar la intro, preparaos ahora a echar un vistazo más allá. Porque os presentamos



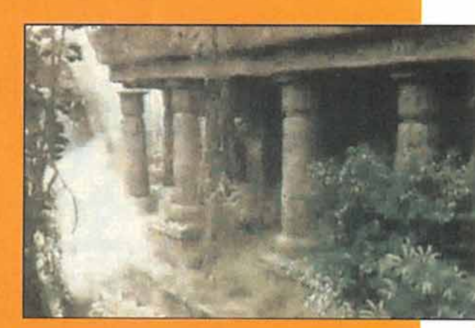
una secuencia animada de los momentos más espectaculares del juego que os darán idea de las tecnologías usadas en la realización del mismo. Una delicia para la vista en todos sus aspectos.

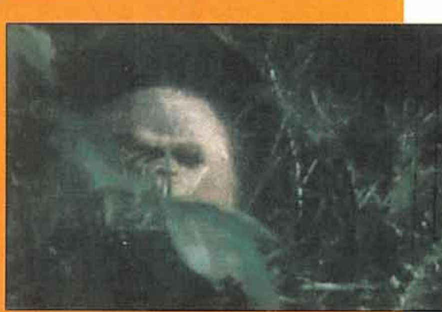
LAS NUEVAS TÉCNICAS DE...
(ACCLAIM)

Aquí tenéis la prueba de que las compañías no escatiman en medios para realizar sus productos, como nos lo demuestra en este vídeo Acclaim. La tecnología más puntera, como render en tiempo real y el uso de sensores para captar movimiento, son algunos de los procesos que visualizaremos. Junto a las imágenes, los responsables de dichos proyectos nos hablarán de los mismos.
Acclaim nos abre las puertas de sus estudios y de sus lanzamientos. Con Windows y los drivers de vídeo, incluídos en el CD, esta gran compañía dejará de tener secretos.

Ocio

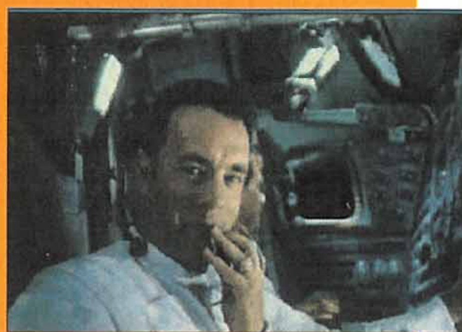
El cine también tiene cabida en nuestro CD, ya que en él os ofrecemos trailers de películas que pronto podréis ver en las salas de proyección. Pero mientras tanto disfrutaréis con los dos videos en formato AVI que incluimos éste mes.
«Congo», además del título de un próximo videojuego del que os hablamos en este número, también es el nombre de la última película basada en un libro de Michael Crichton, autor de «Parque Jurásico». En ella se narran las aventuras de un equipo científico que se encuentra en plena selva africana investigando sobre las comunicaciones mundiales, hasta que encuentran una civilización perdida...
Con los antecedentes del guionista es seguro que estamos frente a todo un éxito.
La otra película, no menos prometedora, a juzgar por el tema que trata y el reparto que en ella participa, es «Apollo XIII». En ella se narran las aventuras de los astronautas de la misión espacial más desastrosa de la historia de la NASA, en la que perdieron la vida todos los componentes de la tripulación sin conseguir llegar a la luna. Tom Hanks afronta uno más de sus papeles estelares, para los que, como ya sabemos, está sobradamente preparado.







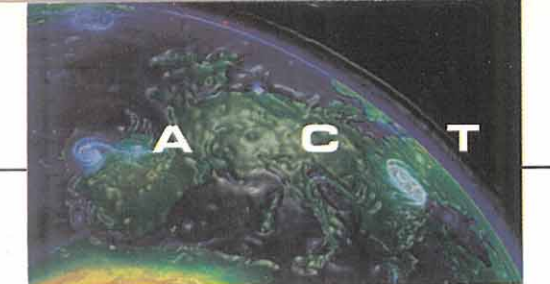




Servicio de atención al usuario

En previsión de posibles problemas o dudas surgidos al utilizar el CD-ROM, disponemos de un servicio técnico en el que podréis hacer todo tipo de consultas sobre instalación y ejecución de los programas contenidos en el CD.

Podéis poneros en contacto con nosotros, de lunes a viernes, y de 4 a 8 de la tarde, llamando al teléfono (91) 653 73 17. Os rogamos que, en la medida de lo posible, lo hagáis frente al ordenador, y con éste encendido.



La aventura de Steven y George

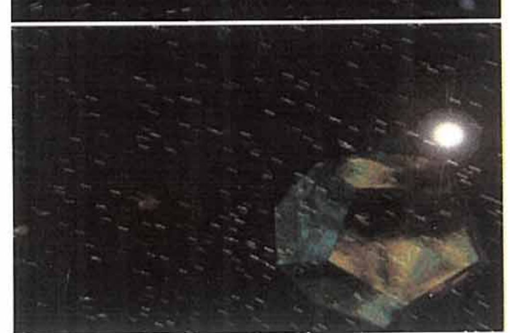












Por fin, y tras meses y meses de rumores, retrasos y múltiples devaneos, llegan las primeras y espectaculares imágenes de uno de los más ambiciosos proyectos de LucasArts. «The Dig» ya es algo más que una noticia. La que se dice es la historia más rica y compleja jamás ideada para una aventura, toma forma, de la mano de los geniales autores de Lucas, en un programa en el que el misterio y la ciencia ficción se unen para crear un universo nuevo en el juego.







Es de sobra conocido que «The Dig» lleva en proceso varios años, así como que el rey Midas de Hollywood, Steven Spielberg, está claramente unido al proyecto desde su inicio. De hecho, lo que se comenta es que Spielberg ideó la historia originalmente, con la idea de incluirla como uno de los capítulos de la serie de TV «Amazing Stories» –Cuentos Asombrosos–, de enorme popularidad en Estados Unidos. Sin embargo, tal y como el famoso director quería encaminar esa idea, un capítulo de una serie, y hasta una película para la pantalla grande, era algo que se quedaba corto para «The Dig».

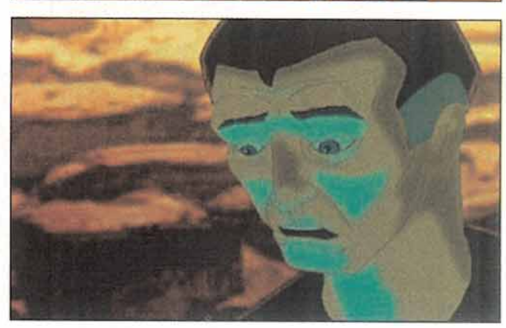
Como buen fanático de los juegos de ordenador, y uno de los más grandes entusiastas de los productos de LucasArts, el camino a seguir estaba claro: poner el proyecto en manos de la compañía de su amigo, George Lucas. Y así, «The Dig» comenzó su –nada tranquila– andadura. Y con estos antecedentes, «The Dig» no podía resultar

THE DIG









sino la historia más fantástica y de trama más compleja de cuantos juegos ha producido hasta la fecha LucasArts. Tanto es así, que ya se ha previsto la edición de un libro, basado en el juego, escrito por Alan Dean Foster, y que publicará Warner Books.

Toda arranca con una misión espacial en la que el comandante Boston Low, astronauta veterano curtido en mil y una salidas al espacio, se las ha de ver con un meteorito que se dirige hacia la Tierra, con la tarea de desviarlo de su ruta de colisión. Unas cuantas cargas explosivas en la superficie del mismo surgen el efecto deseado, tras lo cual, se imponen las tareas de exploración y recogida de muestras del mismo. Es en ese instante cuando se descubre que el supuesto meteorito no es sino una nave extraterrestre teledirigida, que secuestra al grupo de astronautas y los lleva a su mundo de origen.

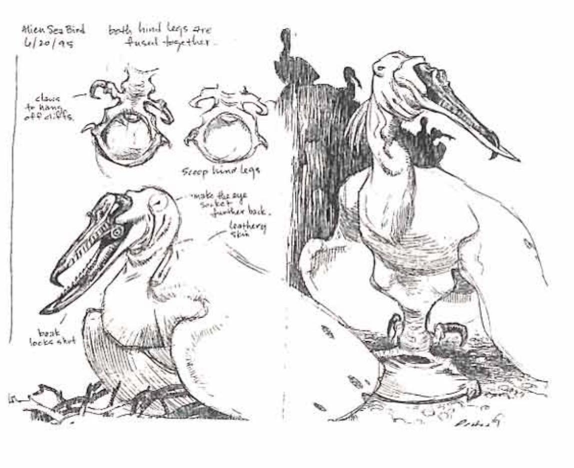
Y, a partir de aquí, comienza la aventura. Una aventura presidida por un diseño gráfico muy similar al utilizado para «Full Throttle», en el que se combinan desarrollos 2 y 3D. Asimismo, el interface de usuario sigue una línea parecida, aunque mucho más simplificado que los ya utilizados por LucasArts anteriormente. Muchas acciones sencillas y evidentes, como abrir y cerrar puertas, ya no necesitan de icono ni instrucción. Basta con pinchar con el ratón sobre el objeto, para que el personaje actúe sobre él, si la acción es inmediata.

«The Dig» está implicando de tal modo a las diversas secciones de la factoría Lucas, que hasta la mismísima ILM se ha visto involucrada en el proyecto, con el diseño de algunas secuencias animadas, incluyendo la transformación del meteorito en la nave alienígena.

Lo único en que LucasArts se ha negado en redondo a incluir en «The Dig» han sido secuencias en vídeo protagonizadas por actores reales, ya que, según asegura, el diseño utilizado y las animaciones que poseerá «The Dig», ofrecen una mayor y mejor ambientación y resultados, para sus propósitos.

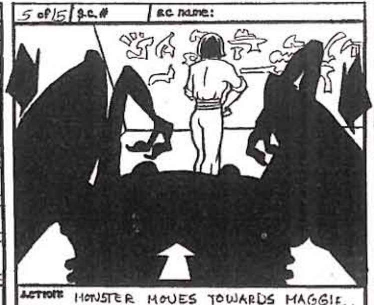
Cada vez está más cerca. LucasArts así lo asegura. «The Dig» ya no es utopía.





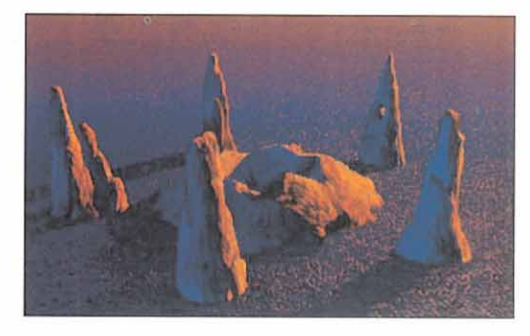














Los nuevos proyectos de Empire







HACÍA TIEMPO QUE EMPIRE MANTENÍA UN CIERTO SILENCIO Y NO NOS ALEGRABA CON NINGÚN NUEVO JUEGO. SIN EMBARGO, ESA MOMENTÁNEA SEQUÍA HA TERMINADO CON EL ANUNCIO DE UNA SERIE DE NUEVOS PROGRAMAS PARA LOS PRÓXIMOS MESES. DEPORTES, SIMULACIONES, ARCADES, ESTRATEGIA... UN COMBINADO DE TODOS LOS GÉNEROS PARA UNOS PRODUCTOS CUYO COMÚN DENOMINADOR ES LA CALIDAD.

Tras muchos meses de retrasos y dilaciones, parece que por fin está a punto «Cyberjudas», segunda entrega de «Shadow of the President». El juego nos pone en el papel del más poderoso hombre sobre el planeta, el presidente de los Estados Unidos, con la posibilidad de tomar decisiones sobre todos y cada uno de los acontecimientos bélicos del globo, pudiendo, si queremos, hasta provocar una guerra nuclear, si se presenta el caso. Tres modalidades de juego, resolución SVGA, y unas animaciones creadas con Wavefront aseguran la diversión y la calidad de este título.

El siguiente es un producto de ReadySoft, los creadores del mítico «Dragon's Lair». El nombre es «Braindead 13» y el estilo muy similar a la del programa antes mencionado. Más que un juego es una película de dibujos, en cuya realización han intervenido cerca de cuarenta dibujantes y animadores, y aparecerá –siempre con soporte CD– en PC, Mac, 3DO, Jaguar, PSX y Saturn.

«World Soccer» es un producto que combina –una mezcla cada vez más popular– base de datos y juego. Más de 1000 fotografías, 150 videoclips, información sobre historia y torneos, del deporte más popular del mundo: el fútbol.

Siguiendo con el deporte encontramos «Picture Perfect Golf», un simulador de golf con imagen real y resolución SVGA, que ha sido calificado fuera de nuestras fronteras como uno de los mejores en su género.

Y así, llegamos a la estrategia. Un producto dotado de –aseguran en Empire– una tecnología revolucionaria, el "Rayscaping": «Red Ghost». Varias modalidades de juego –estrategia, arcade, etc.–, diversos vehículos, una espectacular banda sonora...

Y, finalmente, una versión head-to-head del excelente «Dawn Patrol», especialmente diseñado para juego en red y por modem.

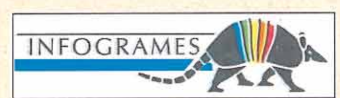
Flash

Dinamic Multimedia ya está trabajando en «PC Fútbol 4.0», última –por el momento– versión de su conocido y exitoso programa dedicado a liga española de fútbol.
Remozadas opciones, más datos e información y varios importantes cambios en el apartado del juego, son algunas de las novedades que Dinamic ha desvelado hasta el momento de su último proyecto.

21st Century Entertainment –los amos del pinball– preparan la versión Atari Jaguar de «Pinball Fantasies», uno de los juegos que les ha llevado a lo más alto en todo el mundo. Esta versión para Jaguar, por lo visto hasta ahora, se presenta casi idéntica en opciones y jugabilidad al resto de las existentes, contando con una enorme velocidad de acción, como dato más destacable.

Arcadia ha firmado un acuerdo con Edicinco, compañía valenciana dedicada –sobre todo– al sector educativo desde hace una década, para la distribución a nivel nacional de varios de sus programas en CD. Títulos como «El Juegacuentos» –en inglés, francés y castellano–, «El Flautista de Hamelin» o «Enciclopedia Histórica del Renacimiento», son algunos de los primeros productos que ya se encuentran disponibles desde este mismo mes de septiembre.

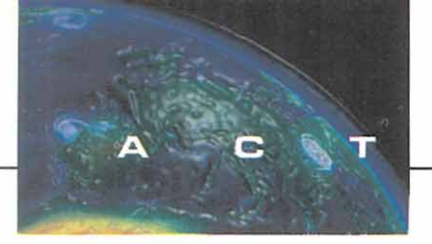
LucasArts ya tiene una nueva aventura gráfica en desarrollo. Su diseño posee una línea similar a la de los últimos juegos lanzados –o a punto de lanzarse– por la compañía, como «Full Throttle» o «The Dig». El título de este programa es «Calia 2095» y posee, además, una clara inclinación hacia el arcade –shoot'em up– en algunos momentos de juego.

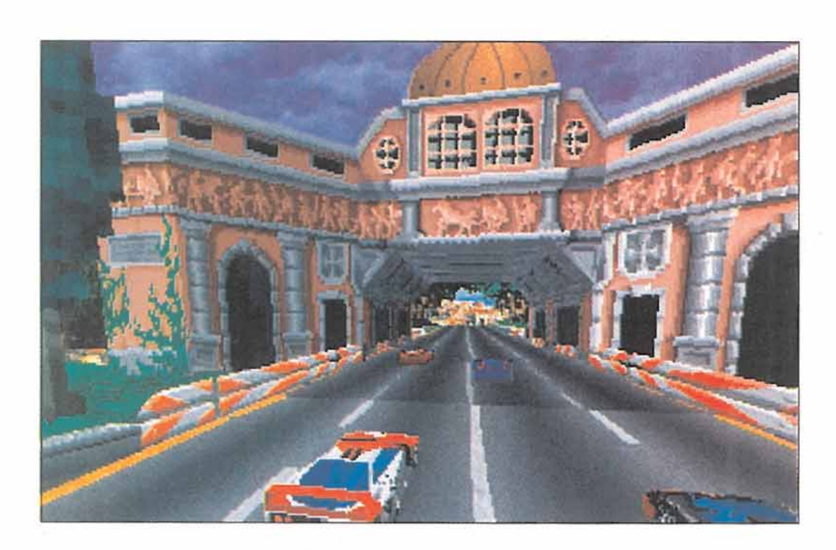




Chaosium Inc.

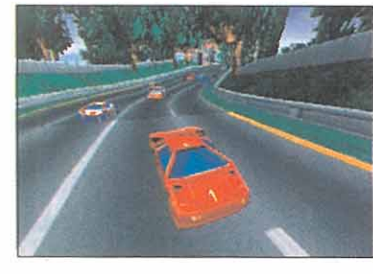


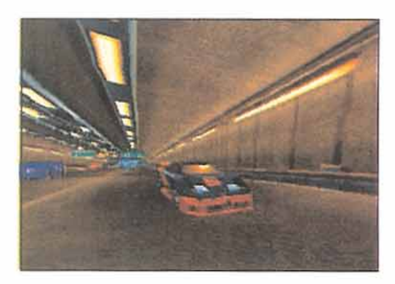




Velocidad punta
SCREAMER

VIRGIN
En preparación: **PC CD-ROM**
ARCADE



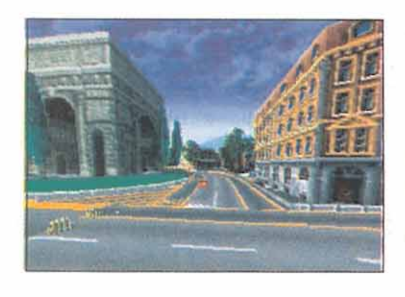


No cabe duda de que en lo concerniente a juegos de coches, Sega con «Daytona USA» y Namco con «Ridge Racer», han creado estilo en el género. Un estilo que está inspirando más y más adeptos. Los últimos, Gremlin con «Fatal Racing», y este «Screamer», de Virgin. Un juego del que se ha dicho que es el único capaz de hacerle sombra al mismísimo arcade de Namco.

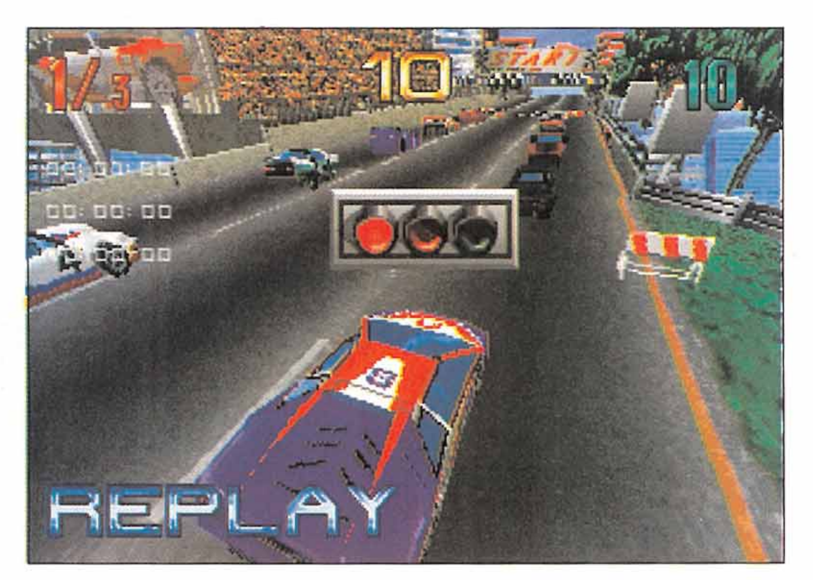
Un primer vistazo a la, por ahora, inacabada versión de «Screamer», deja bien a las claras que posee todo lo necesario para convertirse en un número uno. Un excelente y trabajado diseño gráfico, render en tiempo real, opciones de juego VGA y Super VGA, varias vistas de conducción, excelente aplicación de texturas, buena sensación de velocidad...

Sí, todo esto, a priori, hace pensar en «Screamer» como el más logrado juego de coches visto para PC.
Un total de doce vehículos componen la "flota" que el juego pone a disposición del jugador: Ferrari, Porsche, Lamborghini...
Pero pese a lo espectacular que pueda resultar el juego gráficamente, y en cuanto a opciones, lo más destacable de «Screamer» según se afirma, es su excelente y lograda sensación de velocidad y realismo en la conducción.

Este es un dato sumamente importante ya que, como es conocido, las prestaciones alcanzadas en juegos como «Ridge Racer» para PlayStation, son difícilmente igualables –en estos momentos– por un compatible. Sin embargo, se afirma que en un PC de gama media-alta –un DX2/66– el efecto conseguido es muy similar.
Virgin aún no tiene fecha definitiva de lanzamiento para «Screamer», pero ya se perfila como todo un campeón.









FRIENDWARE ERA CONOCIDA HASTA LA FECHA COMO UNA IMPORTANTE DISTRIBUIDORA EN NUESTRO PAÍS, CONTANDO ENTRE SUS PRODUCTOS CON JUEGOS DE COMPAÑÍAS COMO APOGEE O EPIC MEGAGAMES. SIN EMBARGO, AHORA SE DESMARCA DEL RESTO CON UNA IMPORTANTE CAMPAÑA EN APOYO DEL SOFTWARE PRODUCIDO EN NUESTRO PAÍS.

Apoyos para el Soft nacional



Un total de nueve programas totalmente producidos en España, verán la luz, gracias a Friendware, entre 1995 y 1996. Los tres primeros que serán lanzados son «Speed Haste», «Trauma» y «Turbo Boosters», y junto a estas líneas podéis ver algunas pantallas pertenecientes a los mismos.

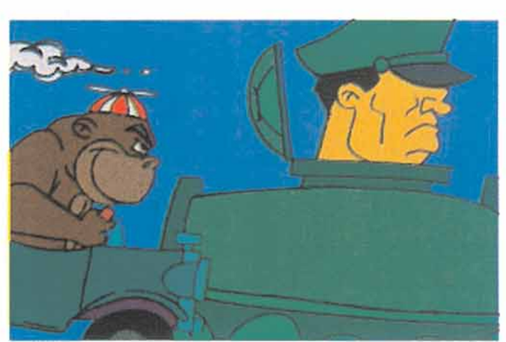
«Trauma» es un shoot'em up multinivel para dos jugadores, cuya acción se reparte en tres áreas principales. Ofrece opciones como voces digitalizadas, juego por red, modem y conexión en serie y animaciones 3D entre los distintos niveles.

El segundo programa es «Speed Haste», ambientado en una emocionante competición de fórmula 1, y cuyas opciones principales son muy similares a las de «Trauma». Además, cuenta con sombreados gouraud, distintas perspectivas y ángulos de cámara en los circuitos, etc.

Por último, «Turbo Boosters» también tiene a las carreras y los coches como protagonistas, pero con un claro matiz distintivo del anterior juego, ya que está diseñado en clave de humor.

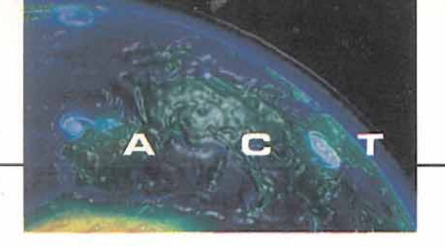
Lo más importante de todo esto, si cabe, es que todos este soft español será, muy probablemente, distribuido también fuera de nuestras fronteras, para lo que Friendware se encuentra actualmente en conversaciones con diferentes compañías de todo el mundo. Entre los países en que aparecerán podemos citar EE.UU., Canadá, la mayor parte de Europa, Japón, Australia, Sudamérica y el sudeste asiático.

Una magnífica iniciativa que esperamos obtenga buenos resultados.



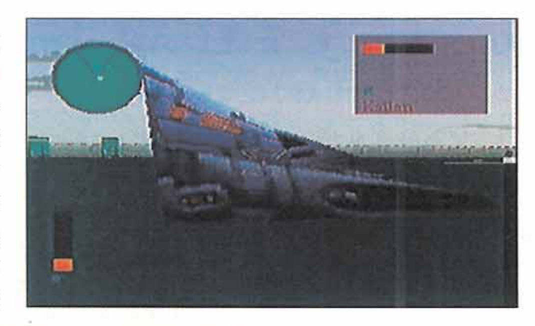



SONY

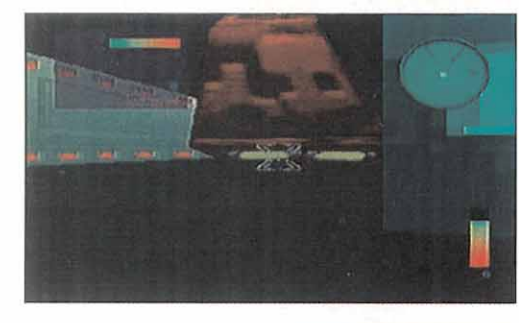


Deportes del mañana
BATTLESPORTS

En preparación: **3DO**
ARCADE

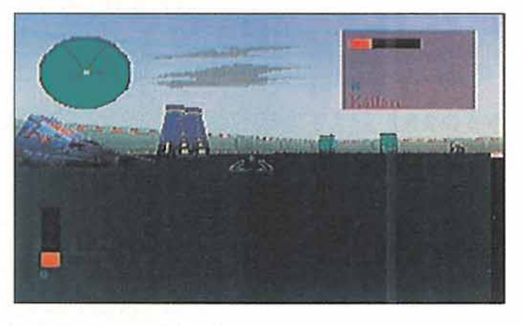


Si algo tienen presente en 3DO, es el dato de la originalidad a la hora de diseñar un juego. Y eso es lo más relevante de «BattleSports», un programa que, sin



embargo, sí puede encontrar ligeras referencias en juegos como el «Cybersled» de Namco.

El escenario de la competición que propone «BattleSports», y en la que



manejamos un vehículo pesado, en una especie de arena, en la que nos veremos cara a cara con único rival, al que tendremos que vencer en una curiosa contienda:

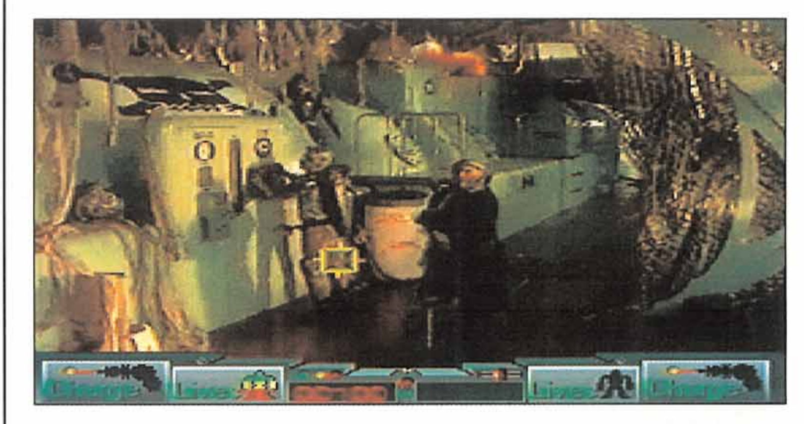


llevar un "balón" cibernético hasta su portería. Y es que éso, y no otra cosa, es «BattleSports». Ni más ni menos que un "one on one" de fútbol en versión futurista.

Gráficos 3D con sombreados gouraud, una elevada velocidad de juego y un nivel de adicción realmente alto, harán de «BattleSports» un programa a seguir muy de cerca.

Pistolas espaciales
SPACE PIRATES

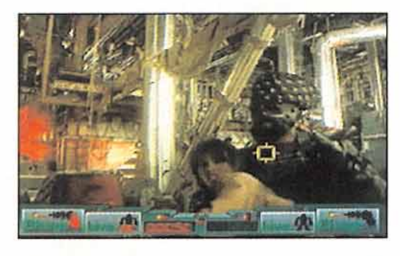
AMERICAN LASER GAMES
Disponible: **3DO**
ARCADE



Los productores de «Mad Dog McCree» atacan de nuevo con un juego que sigue la línea habitual de la compañía, pero que ahora nos lleva al espacio. Una pacífica nave de colonos ha sido abordada por el Capitán Talon y sus feroces secuaces.



Nuestra es la tarea, en el papel de un policía galáctico, de salvar a los colonos y enviar a Talon al otro lado de la galaxia, con ayuda de un cañón que se encuentra a bordo de la nave, y que es el único arma capaz de transportar instantáneamente cualquier objeto o persona a cualquier parte del universo.



«Space Pirates» representa un paso más en la carrera de American Laser Games, sin significar un especial avance en sus técnicas y estilo. El vídeo digital es el protagonista absoluto en un juego que destaca por su compatibilidad con el LightGun de 3DO, y la opción de dos jugadores simultáneos.







concurso PlayStation

Sorteamos 5 PlayStation

Hace meses que lo esperabas. Después de una larga espera ha llegado el momento. Ya no tendrás que empeñar tu mountain bike, ni tendrás que deshacerte de esos ahorrillos que llevas juntando desde pequeño, porque por fin, alguien te brinda la oportunidad de ganar la consola que más deseas.

SONY y la revista MICROMANÍA sortean 5 CONSOLAS PlayStation para los cinco lectores más avispados que averigüen si las siguientes afirmaciones, son verdaderas o falsas:

1 Uno de los resultados más importantes de la unión de Psygnosis y Sony será «Wipeout», un impresionante arcade de carreras de naves.

2 La CPU que controla la PlayStation es una R3000A con arquitectura RISC de 64 bits.

3 Acclaim ha hecho uso de la técnica motion capture para realizar las animaciones de «Alien Trilogy» para PlayStation.

4 El link cable es un accesorio que permite conectar más de dos pads a una misma PlayStation para que jueguen más de dos personas.

5 Los principales títulos que Namco ha desarrollado para PlayStation son «Ridge Racer», «Tekken» y «Battle Arena Toh Shin Den».

1.- Podrán participar en el sorteo, todos los lectores de las revistas MICROMANÍA, que envíen el cupón (no son válidas las fotocopias), a la siguiente dirección: HOBBY PRESS,S.A.; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid), indicando en una esquina del sobre: CONCURSO PLAYSTATION MICROMANÍA.

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán 5 cartas, que serán ganadoras de UNA CONSOLA PLAYSTATION cada una. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos del 25 de Agosto de 1995 al 2 de Octubre de 1995.

4.- La elección de los ganadores se realizará el día 5 de Octubre 1995, y se publicarán en el número de Noviembre de la revista Micromania.

5.- Caso de que algún premio se extravíe en el correo, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista el extravío.

6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

7.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso.

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT







Nombre...Edad....................

Apellidos...

Dirección...

Localidad...C.Postal........................

Provincia...Teléfono........................

1 Verdadero o falso...

2 Verdadero o falso...

3 Verdadero o falso...

4 Verdadero o falso...

5 Verdadero o falso...

Logic 3

Quickjoy

CONECTATE A LA ULTIMA TECNOLOGIA

PC Mission

- Joystick analógico para PC y 100% compatibles
- Palanca con centrado automático
- Controles de centrado para los ejes X e Y
- Dos botones de disparo

PC Digital Propad

- Pad analógico para PC y 100% compatibles.
- Control independiente de disparo automático.
- Dos posiciones de disparo automático:
  - • semiautomático
  - • manos libres
- Dos velocidades de disparo automático seleccionables
- Salida digital de 8 direcciones

PC Tornado

- Joystick analógico para PC y 100% compatibles
- Control de autocentrado
- Auto disparo de dos velocidades
- Ajuste fino de los ejes X e Y
- 2 botones de disparo
- Cable de conexión extralargo

PC Raider

- Joystick analógico para PC y 100% compatibles
- Palanca con centrado automático
- Disparo automático (30 disparos por segundo)
- Controles de centrado para los ejes X e Y
- Dos botones de disparo



DROSOFT Edificio Arcade. Rufino González, 23 bis, planta 1, local 2 .28037 Madrid Tel: 91/304 70 91 Fax: 91/ 754 52 65
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/754 55 40**

ONLINE MEDIA



INFORME

El futuro interactivo de la TV

"INTERACTIVO" ES UNA PALABRA DE MODA QUE NO SIEMPRE SE EMPLEA CORRECTAMENTE. MUCHA GENTE CREE QUE EL PRÓXIMO AVANCE EN LOS CAMPOS DE LA INFORMÁTICA APLICADA A LA TELEVISIÓN CONSISTIRÁ EN UNA CAJA CONECTADA AL MONITOR, A TRAVÉS DE LA CUAL EL ESPECTADOR PODRÁ ELEGIR AL INSTANTE LOS PROGRAMAS DE TELEVISIÓN, PELÍCULAS, ESPACIOS EDUCATIVOS, LAS ÚLTIMAS NOTICIAS, ETC. DE HECHO, ESTE TIPO DE SERVICIOS YA ESTÁ FUNCIONANDO CON CARÁCTER EXPERIMENTAL A TRAVÉS DE UNA PRODUCTORA DE TELEVISIÓN POR CABLE CON SEDE EN CAMBRIDGE (REINO UNIDO), PERO ESTO NO ES MÁS QUE EL PRINCIPIO DE LO QUE EN EL PLAZO DE 3 AÑOS SE CONVERTIRÁ EN UNA COMPLETA GAMA DE SERVICIOS A DISPOSICIÓN DEL USUARIO. ONLINE MEDIA ES, ANTE TODO, UN SERVIDOR, CUYA ACTIVIDAD CONSISTE EN EFECTUAR CONSULTAS ENTRE LAS COMPAÑÍAS DE TELEVISIÓN POR CABLE, VENDER SU PROPIA EXPERIENCIA, TECNOLOGÍA Y EQUIPOS Y, EN ESTE MOMENTO, ESTÁ NEGOCIANDO CON MUCHAS EMPRESAS NO BRITÁNICAS DESEOSAS DE EXTENDER AL REINO UNIDO SUS REDES DE SERVICIOS. POR TODO ELLO, NOS PUSIMOS AL HABLA CON MALCOLM BIRD –DIRECTOR EJECUTIVO DE ONLINE MEDIA– Y LE HICIMOS UNA SERIE DE PREGUNTAS ACERCA DE LOS PRINCIPALES ELEMENTOS DE ESTA NUEVA ÁREA DE EXPANSIÓN DEL MEDIO TELEVISIVO.





Entrevistamos a

Malcolm Bird

Director Ejecutivo de Online Media.

"Sería ideal que las grandes compañías de software brindaran todo su catálogo mediante la televisión interactiva."

MICROMANÍA: ¿Podrías resumirnos brevemente el historial de vuestra compañía?

MALCOLM BIRD: *Online Media se fundó con el objetivo primordial de crear productos y servicios para la televisión interactiva. Es una rama escindida de Acorn Computers, que a su vez pertenece al grupo Olivetti. Iniciamos nuestras actividades en julio del 94, cuando pudimos trasladar a nuestras oficinas una serie de productos y componentes de Acorn Computers, gracias a lo cual para los meses de agosto/septiembre del 95 ya habíamos lanzado nuestro primer descodificador, que ha dado la vuelta a los laboratorios de todo el mundo y se ha usado en diversas pruebas a pequeña escala.*

M.M.: ¿Qué servicios ofrece vuestro sistema? En caso de incluir películas por encargo y programas en general, ¿quiénes son los proveedores?

M.B.: *Las películas por encargo constituyen el mayor y más conocido servicio de televisión interactiva, pero hay muchos otros y, concretamente, en Cambridge no sólo se ofrecen películas por encargo, sino también compras desde casa, noticias, avances televisivos, y una serie de servicios educativos, musicales y de juegos.*

M.M.: Hablando de juegos, ¿van a ser específicamente programados para vuestro sistema –y por quién– o más bien se tratará de conversiones?

M.B.: *La arquitectura del descodificador que hemos diseñado está basada en la de Acorn, para la que ya se han programado muchos juegos.*

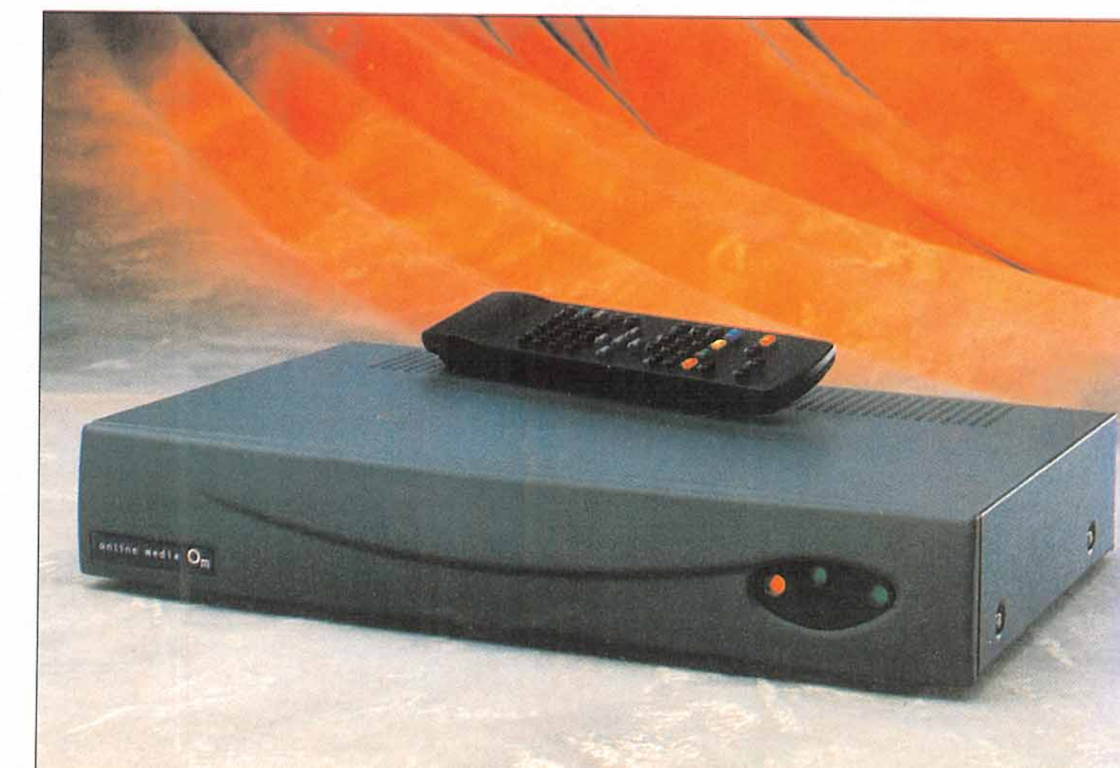
No obstante, somos conscientes de que en el futuro los nuevos programas tendrán que ser convertidos a nuestro sistema, programados expresamente para él o, en todo caso, en un formato neutro. En este aspecto, es importante señalar que un director de Micromedia ha sido contratado para programar una especie de aventuras gráficas, y así sucesivamente.

M.M.: ¿Podrías hablarnos un poco más de ese sistema de juegos? ¿Cuál es su configuración en lo referente a la conexión de varios jugadores en línea? ¿No será una pesadilla actualizar todos los movimientos de los mismos en una red, a menos que todos los juegos se desarrollen por turnos?

M.B.: *Estoy seguro de que lo será. Va a constituir todo un desafío programar juegos para varios jugadores, que nos consta que muchos programadores ya están asumiendo, y la idea de ofrecer una red de comunicación de alta velocidad entre múltiples jugadores nos ofrece un amplio margen de creatividad y nuevas posibilidades. Este tipo de cosas es bastante factible por cuanto la red de la que estamos hablando, que además admite juegos de aventuras, permite desarrollar partidas simultáneas entre miles de jugadores. Esto es posible gracias al uso de un servidor central.*

M.M.: Si no contáis con la experiencia de un gran productor de juegos que os apoye, ¿crees que los que salgan en vuestro sistema tendrán calidad suficiente para competir en un mercado que está alcanzando su mayoría de edad?

M.B.: *Online Media no va a programar juegos por sí misma. Siempre estamos buscando socios que puedan crear juegos para nuestro descodificador compatibles con otros aparatos del mismo tipo. Creemos que este mundillo de la televisión interactiva (T.I.) brinda numerosas posibilidades comerciales surgidas de la propia capacidad del mercado británico. Esperamos que muchas de las compañías famosas de juegos vuelvan la vista hacia este nuevo canal de distribución. La idea a transmitir es que cualquiera podría tener en un rincón de su oficina un servidor, con todos sus juegos y sus funciones de televisión interactiva, así como acceder desde su casa a un servidor, echar una ojeada a todos los programas que componen el menú, seleccionar uno de ellos a través de su descodificador y disfrutar de él. Lo único que se ofrece a la casa de software es un monitor situado en lo alto de ese servidor con un enorme signo de la "libra" que va tomando cuerpo a medida que los usuarios van cargando los juegos. Es posible que tengan que pagar un servicio completo cada vez que jueguen. Hoy en día es preciso reconocer que las casas de software tienen dos problemas principales: los costes de distribución se reducirán al difundir los programas*





a través de una red, mientras que la piratería podría verse considerablemente paliada porque podemos estar seguros de que cuando alguien carga en su descodificador una versión del juego en cuestión sólo va a utilizar la versión comercial del aparato. De hecho, en la mayoría de los descodificadores no existe ninguna forma de reproducir el juego en otro formato..

M.M.: ¿Os habéis puesto en contacto con alguna de las principales casas de software para sondear su interés en la materia?

M.B.: *Nos mantenemos en contacto con muchas de las principales compañías de videojuegos. Online Media no aspira necesariamente a controlar todos los servicios que ofrece, sino que está dispuesta a permitir a otros especialistas que lo hagan por sí mismos. Nos limitamos a servir de punto de referencia para que canalicen sus ideas. La mayoría de los aficionados a este sistema está de acuerdo en que la revolución de la T.I. se va a producir, sólo falta dilucidar el cuándo. Cuando los tengamos a nuestra disposición, podremos asistir al despegue de la misma. Los programadores de juegos son probablemente los que están mostrando un menor interés en la explotación efectiva de este medio hasta las últimas consecuencias. Les gustaría ver crecer el número de usuarios antes de involucrarse e invertir grandes cantidades de dinero, pero estoy seguro de que pronto van a surgir una o dos compañías interesadas y, de hecho, ya hemos visto cómo algunas compañías de software creaban programas para este entorno. Tal vez no sean las más poderosas, pero van llegando.*

Si uno vuelve la vista hacia empresas como Sega, con su propio canal de tv, parece que ya son conscientes de las posibilidades de distribución que ofrece este medio.

M.M.: Ya que es una especie de proyecto piloto, ¿en qué aspectos centráis la actividad y qué aplicaciones queréis dar a de vuestra investigación?

M.B.: *Éstas constituyen un material acumulativo. Se está utilizando los servicios de una compañía especializada en la asimilación de datos de investigaciones para la producción de información que oriente a las personas.*

M.M.: A lo largo de vuestra investigación, ¿habéis detectado algún cambio importante en la aceptación social del concepto de hogares en línea –por ejemplo, usuarios que pidan artículos a través de este tipo de servicios evitando de esta forma acudir por sí mismos a las tiendas–?

M.B.: *Creo que es justo admitir que los ensayos son demasiado recientes como para emitir una opinión al respecto. Se trata de una nueva opción que se les ofrece. Si quieren ir a la galería comercial lo pueden hacer tranquilamente, pero ahora tienen otra posibilidad. Los principales minoristas, uno de los cuales se ha unido a las pruebas de Cambridge, tienen aún que poner en marcha sus servicios en línea.*



M.M.: ¿Qué grupos de edad crees que utilizarán cada una de vuestras áreas de servicio?

M.B.: *Esa pregunta pone de relieve la existencia de diferentes áreas de servicio y la posibilidad de que cada grupo de edad se sienta atraído por una de ellas en particular. Si se analiza detenidamente, llegaremos a la conclusión de que ese planteamiento no ha lugar, debido a las innumerables facetas que contiene la T.I., que nos obligan a presentarlas en un formato capaz de atraer a la mayoría de dichos grupos.*

M.M.: Mediante el uso del descodificador, ¿vais a poder servir más de un televisor por casa o necesitaréis distintos aparatos?

M.B.: *Hay dos respuestas posibles. En efecto, deberíamos ser capaces de instalar el descodificador en un lugar y suministrar servicios a diversos puntos del mismo edificio. Sin embargo, los descodificadores de los que estamos hablando son digitales e inteligentes. Hoy en día, lo típico es que realicen una de esas tareas, por lo que si dos personas quieren ver películas diferentes o una de ellas quiere jugar a un juego mientras la otra desea ver un filme, se requieren dos descodificadores como mínimo. Tratamos de asegurarnos suministrar suficiente capacidad a los hogares de modo que pueda abastecer a dos o más monitores simultáneamente.*

M.M.: ¿Cuánto costará una hora de juego en un programa convencional?

M.B.: *Tenemos algunas estimaciones, aunque es difícil comprobar su exactitud.*

Lo más probable es que los servicios se abonen por sesiones en lugar de por tiempos de uso, así como la utilización en particular de los descodificadores inteligentes para reducir el ancho de banda que se produce a lo largo de la red, de forma que se atenúe la necesidad de establecer periodos temporales. La intensidad de tráfico de red será la misma si se juega durante cinco minutos que durante cinco horas. Por consiguiente, es bastante probable que se cobre el acceso al juego en lugar de su utilización durante cinco horas. Sin embargo, todo esto no es más que una hipótesis, no sabemos nada a ciencia cierta y ésa es una de las razones por las que estamos haciendo un seguimiento del sistema en todo el mundo, y vamos a experimentar con diversos modelos de precios. Muy bien podría ocurrir que distintos servicios, grupos de edad y países, tuvieran diferentes tarifas.

M.M.: ¿Cómo se distribuye vuestra programación entre las áreas de entretenimiento, educación y vida cotidiana?

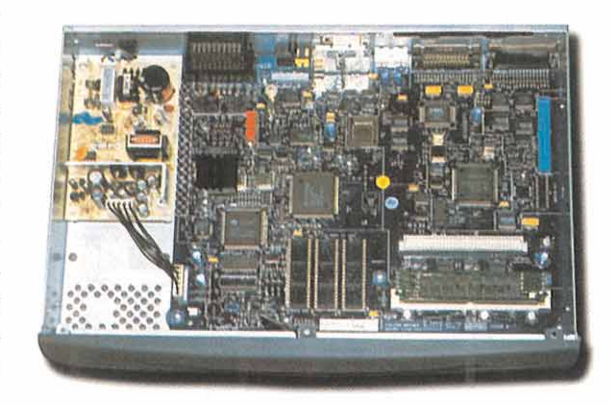
M.B.: *De nuevo, aún es muy pronto para contestar a esa pregunta. La Fase 2, en la que estamos a punto de entrar, va a tener 200/250 usuarios, y será la primera vez que ofrezcamos un gran volumen de servicios.*

M.M.: En cuanto a las compras desde casa, ¿qué grupo social y de edad constituirá su principal segmento de usuarios? ¿Podrá algún día dar lugar a la aparición de un mercado tan activo como el que ha surgido en EE. UU., donde las compras tienen una significación muy diferente? A los europeos nos gusta ver físicamente lo que van a comprar; nos gusta ir a ver tiendas para comparar sus productos y, además, no tenemos una proporción tan grandes de telespectadores lo suficientemente adinerados como para comprar esos artículos –la mayor parte de los consumidores de televisión está en el paro–.

M.B.: *Hemos mostrado nuestros sistemas de televisión interactiva literalmente a cientos de personas y su reacción es muy variopinta. Normalmente dicen: "hum, me gustan los contenidos, ya veo por qué me atrae este medio". Por tanto, parecen dispuestas a gastarse dinero*

en el sistema. Una de las quejas más frecuentes es la de los que quieren poseer el producto y se dan cuenta de que su uso les va a costar dinero todos los días. Todos los que nos dedicamos a esta actividad necesitamos usuarios dispuestos a gastar dinero. También hemos oído otro tipo de comentarios acerca de las compras desde casa, como por ejemplo "yo no compraría jamás mis alimentos a través de la televisión, porque necesito verlos, sentirlos. ¿Acaso son de buena calidad?". Otra gente dice: "mis compras semanales son un verdadero suplicio; si pudiera limitarme a decir 'quiero esto' y me lo mandaran inmediatamente a casa, me parecería maravilloso". Solemos creer que la imagen de marca va a ser determinante. Si pudiéramos incluir una compañía como Marks and Spencer conseguiríamos aumentar el interés del público. Sin embargo, el estilo y la presentación habrán de ser diferentes en cada país. No olvidemos que estamos hablando de una nueva infraestructura y es el usuario quien decide a qué zonas acudir. Podemos establecer ciertos criterios de búsqueda en artículos como los coches, para que luego el usuario añada "quiero que sea un coche familiar, con motor diésel y demás". Entonces el sistema podría responder con ocho campos apropiados, de modo que el cliente agregara parámetros para determinar su opción.

M.M.: ¿Cuántos espectadores comprende la prueba y cómo fueron seleccionados?
M.B.: *Había 10 ó 15 empleados, pero entre los meses de junio y julio esa cifra ascenderá a 250 pertenecientes al público en general. Nuestro método de selección es bastante aleatorio por cuanto identificamos unos apartados de la red Cambridge Cable que podemos convertir fácilmente a ATM. Todo este sistema depende de si los usuarios tienen fibras libres en sus conductos. Si es así, podemos instalar los conmutadores ATM a un coste bajo. Una vez que encontramos uno de éstos en un punto de conexión, calculamos el número de usuarios que podemos incluir en las pruebas, a continuación les visitamos y les ofrecemos la posibilidad de incorporarse a dichas pruebas. En un principio, utilizan el servicio de forma gratuita, pero deben asumir ciertas obligaciones al tener que usar el sistema e informar acerca de su funcionamiento, ya que mantenemos un control permanente.*



M.M.: ¿Crees que 200 personas son una muestra representativa de la población?
M.B.: *Tenemos un intercambio bastante fructífero con ellas. Nos encanta que se incorporen usuarios capaces de crear servicios útiles y deseosos de aportar ideas originales. Manteniendo unas cifras relativamente bajas reducimos considerablemente el riesgo de que ambas partes se equivoquen. El otro aspecto que debemos tener en cuenta es que de esta forma aprendemos mucho sobre el uso que los espectadores dan al sistema, controlamos todo lo que hacen con él, y por cuánto tiempo se mantienen en una cierta página. Averiguamos todos los detalles individuales de cada uno de los usuarios. Aunque estemos hablando de alrededor de 200 descodificadores, hay que tener en cuenta que cada familia puede estar compuesta por 4 ó más personas, por lo que existen muchas posibilidades diferentes de interacción. Creemos que la información que vamos a obtener de esta escasa base de usuarios resultará significativa.*

M.M.: Aún en el caso de que vuestro sistema alcance un gran nivel de popularidad, el D.T.I. –Departamento de Comercio e Industria, encargado en el Reino Unido de impedir la creación de monopolios– no muestra indicios de permitir el establecimiento de un monopolio, ni siquiera la compra de una participación significativa en las actuales áreas de licencia. Incluso después de la revisión prevista para 1.997, podrán simplemente prolongar el sistema actual a base de licencias. Así pues, si triunfa, ¿solicitaréis más permisos?
M.B.: *No existe ninguna razón por la que otros usuarios de televisión por cable no puedan, en un momento dado, trabajar en equipo. Nosotros no somos más que un servidor, por lo que podemos ofrecer nuestro sistema a un número cualquiera de usuarios.*

M.M.: ¿Puede un sistema ser rentable si no dispone al menos de tres áreas de licencia alrededor de una serie de grandes ciudades? Desgraciadamente, no queda ninguna zona superpoblada por la que pujar y, en esas condiciones, estáis condenados a ofrecer un sistema de bajo presupuesto –y escasa rentabilidad– dirigido a una audiencia de ámbito local. ¿Se puede funcionar con tales limitaciones? No se trata ni siquiera de tener unos grandes recursos detrás de una compañía que se inicia en una actividad como esta. Si un sistema no se puede dirigir a una gran cantidad de público, no reportará las ganancias para consolidarse.

E S P E C I F I C A C I

Joysticks.
Paralelo.
Audio fuera puerto (fono).
STB2.

Especificaciones técnicas:

- Procesador de 32 bits.
- 32 MHz ARM 7500, 28.7 MIPS (dhrystone 2.1) pico.
- 4 KB de caché de instrucciones y datos.
- "Buffer" de escritura para un rendimiento mejorado.
- Funcionamiento completamente estático, bajo consumo de energía.
- Respuesta de interrupción submicrosegundo.

Memoria:

- 2 MBytes principal estándar de memoria, mejorable a > 32 MBytes.
- 2 MBytes ROM para el sistema operativo.
- 512 KBytes ó 2 MBytes MPEG decodificador RAM.
- 240 Bytes RAM no volátil. Referencia única.
- Identificador único de 48 bits legible por software para su uso a cargo de software de red. Software del sistema y herramientas de desarrollo.
- Sistema operativo ROM, basado en RISC OS estable, maduro. Extensible a través de carga mediante red.
- Soporte de renderización de gráficos extensos. Incluye fuentes de diseño antialias, gráficos Bezier basados en curvas y operaciones bitblt.
- El soporte de red incluye E1 ATM, Ethernet, TCP/IP, NFS.
- Conectividad demostrada a una gama de servidores de vídeo de fabricantes.
- Una amplia gama de herramientas de creación multimedia, incluido el soporte de tiempo de ejecución para Macromedia Director, Oracle y Sybase. Para obtener más información, dirigirse al fabricante.
- Extenso soporte de lenguajes de alto nivel disponible, incluidos C, C++ y depuradores. Vídeo.
- Modelos MPEG-1 (ISO/IEC 11172) o MPEG-2 (ISO/IEC 13818, ML/MP).
- Recubrimiento de gráficos generados por ordenador.
- Mezcla de vídeo, pixel a pixel.
- 1, 2, 4, 8, 16 y 32 bits por pixel.
- DACs de 8 bits que dan 16 millones de colores.
- Cursor de hardware soportado en todos los modos de presentación.



M.B.: Estamos empezando a asistir a una racionalización del sector de la televisión por cable, de forma que donde antes había 50-60 compañías probablemente habrá pronto alrededor de 15. Cada una de ellas poseerá un cierto número de áreas de licencia.

M.M.: En ese caso, ¿no os queda más remedio que seguir la línea de actuación propuesta por los dos partidos políticos mayoritarios en el Reino Unido: el establecimiento inicial del servicio con un carácter comercial para luego dedicaros con más ahínco al área de entretenimiento? ¿Van a tener que pagarse los usuarios sus terminales de cable o fibra óptica a la espera de los servicios futuros y luego darse cuenta de que tales servicios no llegan a materializarse?

M.B.: *Creemos a ciencia cierta que el aspecto financiero puede funcionar. En última instancia, podríamos llegar a una situación en la que hubiera un número de servicios especializados a disposición de todos los propietarios de licencias. Esto supondría un incremento del número de usuarios. El acceso a la mayor parte de las áreas de licencia equivale al manejo de cantidades elevadas. Así pues, unos pocos millones de libras esterlinas no serán pagados por un solo usuario, sino compartidos por todos ellos. Al crecer la T.I. se crearán más servicios para la totalidad de los usuarios.*

Esperamos que las compañías fabricantes de productos de primera calidad se interesen por entrar en este área. Nos hemos puesto en contacto con una serie de productoras cinematográficas, pero siempre se muestran muy recelosas en lo referente a la aparición de nuevos canales de difusión, en la misma medida en que la invención del vídeo sembró el pánico entre las salas de cine, aunque luego éstas se dieron cuenta de que el nuevo sistema podría constituir una importante fuente de ingresos. ¡Los cines sobrevivieron!

M.M.: Si nos fijamos en compañías como Virgin, ¿podemos llegar a la conclusión de que van a ser capaces de ofrecer su propio servicio considerando la gran cantidad de películas, música y videojuegos que ya reúnen bajo el dominio de una sola empresa?

M.B.: *Sí, ¡sería ideal que pudieran ofrecerlo a nivel nacional! También podrían brindar todo su catálogo a muchos servidores locales.*

M.M.: De alguna forma, ¿se podría comparar la apertura de este servicio a la de Internet?

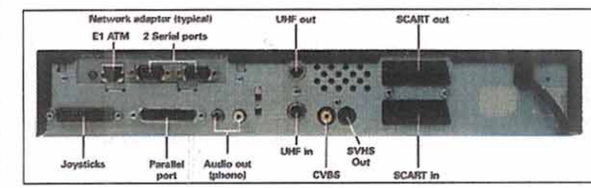
M.B.: *Existen muchas similitudes, pero creemos que aunque habrá vías de acceso a Internet nuestro sistema sufrirá un mayor control por parte de las instituciones. Debemos aprender algunas lecciones de Internet.*

M.M.: En la actualidad disponemos de sistemas multimedia, consolas de videojuegos, televisión por satélite... ¿Por qué una televisión interactiva?

M.B.: *La penetración de los sistemas vía satélite y los PCs es muy escasa. La mayor parte de la población no tiene acceso a ellos. Además, el PC tiende a ser un sistema de intercambio, no de interacción. La televisión, en cambio, supone la comunicación entre uno y muchos. Los distintos canales emiten lo que creen que el público quiere ver cuando piensan que lo quiere ver, pero por desgracia no existe el Sr. Prototipo, por lo que es improbable que siempre acierten. Con nuestro sistema se pueden ver programas a cualquier hora del día. Todo funciona a base de menús, por lo que se consigue lo que se quiere cuando se quiere.*

M.M.: Entonces, ¿cuándo estará disponible para el público y todo el mundo se conectará en línea?

M.B.: *Probablemente faltan 3 ó 5 años para que esté a disposición de todo el público en general, pero hay muchos lugares en el extranjero donde estará funcionando en el plazo de aproximadamente un año.*



Derek de la Fuente/ J.C.R.

ONES DE STB 2

- Resolución programable que incluye 768 x 576 a 16 bits por pixel (entrelazados).
- Modelos PAL y NTSC disponibles.

Audio

- MPEG-1 (ISO/IEC 11172, capas 1 y 2).
- Índices de sampleado de 32, 44.1 y 48 KHz.
- Índice de bits de 32 a 448 Kb/s.
- Estéreo, canal conjunto, dual o mono.
- Opción de ocultación de errores –"mudo", "repetición", "omisión" o "no hacer nada"–.
- Sonido estéreo de calidad CD (16 bits por canal) generado por ordenador.
- Puertos I/O e interfaces.
- Conectores de Peritelevisión de 2 x 21-pin (AV, SCART, EN 50049), 1 dentro, 1 fuera. RGB, CVBS y salida de audio en estéreo.
- UHF dentro y fuera. PAL I (Reino Unido) o PAL B (Alemania) o NTSC
- Sonido estéreo fuera, 2 x fono.
- SVHS fuera.
- Interfaz de joystick digital en el panel trasero. Acepta un adaptador de joystick gemelo análogo o de conmutadores gemelos.
- Puerto paralelo, tipo 25-pin D.
- 3 paneles frontales LEDs, accionados mediante software Interfaces de red.
- Opción de ATM (2.048 Mb/s E1), Ethernet (IObaseT, 10base2). Otros en preparación. Para más información, consultar con el fabricante.

Mando a distancia manual infrarrojo.

- Dimensiones: 250 mm. x 55 mm. x 20 mm.
- Dígitos 0-9, mandos de VCR, teclas de cursor y teclas de servicios específicos.

• Modelo de controladora de CD interna.

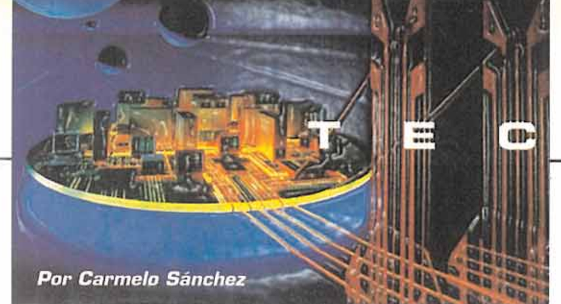
- Reproduce discos de audio con calidad CD.
- Presenta y manipula imágenes capturadas en PhotoCD.
- Reproduce vídeo a todo movimiento de White o Green Book.

Características físicas.

- Dimensiones: anchura, 380 mm.; profundidad, 260 mm.; altura, 68 mm. (modelo CD de 98 mm.)
- Peso: 2.8 kg. (modelo CD 3.8 kg).

Electricidad.

- 110-240V AC, detección y adaptación automática a 50-60 Hz, 30W máximo.




Por Carmelo Sánchez

Flash

Panasonic baja el precio de su modelo FZ-10 3DO hasta 299 libras UK, presumiblemente a la vista de los precios de sus competidores Sega y Sony. Goldstar lanzó su máquina a 349 libras con un pack que incluye «FIFA Soccer».

Recientes encuestas realizadas en UK entre los usuarios de ordenadores, el 97% son hombres, el 67% posee lector de CD-ROM, y pasan el 75% de su tiempo jugando con el ordenador. Las máquinas se reparten así: el 35% tiene un DX2, 18% un 486 DX, 25% un 486 SX, y tan sólo el 7% un Pentium.

QSound es lo máximo en tecnología de audio con sus sistemas que permiten a los desarrolladores de software crear ambientes de sonido 3D reales y envolventes, gracias a la posibilidad de colocar sonidos en puntos alrededor del usuario. Prueba de ello es que Sega, Atari, Virgin, Intel, IBM y Electronic Arts lo están incorporando.

IOMEGA JAZ
Unidad de almacenamiento



Fabricante: **IOMEGA**

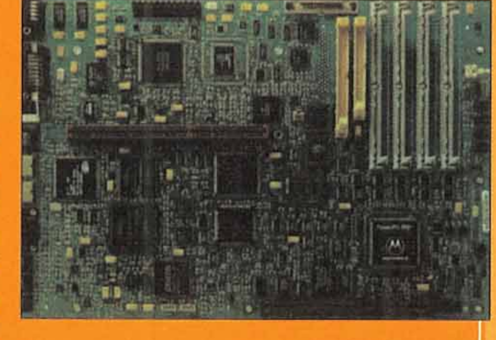
Si Iomega nos sorprendió hace unos meses con la excelente relación capacidad/precio de sus unidades portátiles Zip, con su nuevo lanzamiento va a romper todos nuestros esquemas.

El Jaz es una unidad extraíble de un gigabyte con precios que están en línea con los de los discos duros, pero que ofrece unas mayores flexibilidad, rapidez y, sobre todo, capacidad, tanto para equipos de sobremesa como portátiles. Puede funcionar en la práctica totalidad de los sistemas desde Windows, Mac, DOS u OS/2 hasta en las potentes workstations. Sus prestaciones son no menos impresionantes: velocidad de transferencia sostenida de 6,73 MB por segundo y velocidad de transferencia sincrónica SCSI de 10 MB por segundo, que superan a cualquier unidad del mismo tipo existente. Es tán rápida –cumple hasta la especificación Fast SCSI II– que permite reproducir Full Motion Video con total fluidez, o tranferir un gigabyte de información en sólo cinco minutos. Su peso es tan sólo de 900 gramos, y a pesar de su compacto tamaño ofrece un tiempo medio de búsqueda de 12 milisegundos, un tiempo medio de acceso de 17,5 milisegundos y una memoria caché de lectura/escritura de 258 KB.

Utilizará discos Jaz de 3,5" de 540 MB que valdrán en USA 69 dólares –poco más de 8.000 pesetas– o de 1 GB cuyo precio será de 99 –12.000 pesetas–. El de la unidad, todavía en desarrollo, se espera que sea de 499 dólares –unas 60.000 pesetas–.

ULTRA 603, ULTRA 604
Placas PowerPC

Fabricante: **MOTOROLA**



Las motherboards Ultra aúnan en una sóla placa compacta una gran cantidad de componentes y dispositivos que van por separado en las clásicas placas para procesadores Intel, y que son gobernados por los micros PowerPC 603 y 604 de Motorola. Con la integración en una única placa de las controladoras de entrada/salida, tarjeta de vídeo, ídem de sonido y otras tarjetas que normalmente se conectan a la placa base, se busca un abaratamiento de costes, así como una mayor velocidad de proceso. Además de todos los componentes que incluye la placa Ultra, también dispone de slots PCI e ISA que aumentan sus opciones de ampliación y conexión de nuevos periféricos. A la comodidad y potencia de una sóla placa que disponga de todas estas características se le unen la posibilidad de disponer de hasta 128 MB de RAM, así como buses de 32 bits y SCSI integrados.

Estas placas PowerPC soportan un amplio rango de sistemas operativos del tipo UNIX o Windows NT, pudiendo éste último, además, ejecutar tanto aplicaciones especificas NT como Windows o DOS, con algunas lógicas restricciones. Son el primer paso de Apple, IBM y Motorola hacia los nuevos grandes ordenadores PowerPC multiplataforma con bus PCI que permitirán compatibilidad de uso entre programas de distintos sistemas operativos.

Características de las placas ultra 603 y 604

Microprocesador: PowerPC 603 a 66 MHz / PowerPC 604 a 100 MHz (ambos de 32-bit).
Memoria: De 2 a 128 MB de RAM (72 contactos) de 64 bits con caché de 8 o 16 KB.
Tarjeta Gráfica: Cirrus Logic GD5434 de 2MB de RAM con 16M de colores.
Tarjeta Audio: 16 bits de grabación y reproducción estéreo compatible MPC.
Controladoras integradas: Puertos serie y paralelo, floppy (de todo tipo, incluidos tapes), discos IDE y SCSI (tanto interno como externo), ratón, teclado, línea telefónica y red Ethernet.
Slots de expansión: ISA y PCI.

INTELLITOUCH SCREENS

Pantallas táctiles

Fabricante: **ELO Touchsystems**



Sony incorporará en sus nuevos monitores de 15 pulgadas pantallas táctiles IntelliTouch realizadas con Tecnología Acústica de Superficie (SAW) fabricadas por ELO Systems, e importadas por Macroservice.

Estas pantallas, adaptables a todo tipo de monitores ajustándolas entre el marco frontal del monitor y el tubo, están compuestas de un panel único de cristal sin capas ni revestimientos para conseguir así la máxima claridad, nitidez y transmisión de luz sin llegar a desvirtuar la calidad del monitor.

Gracias a su versatilidad evitan la utilización del ratón, siendo útiles para un variado rango de objetivos y bajo casi cualquier aplicación.

Los puntos de información, las terminales bancarias o los sistemas de control industrial son algunas de sus aplicaciones prácticas.

Su principal novedad consiste en que, además de detectar el punto de la pulsación, también detectan la presión del toque escaneando los ejes X, Y y Z, con quince niveles de presión diferentes.

Su conexión al ordenador se realiza mediante el puerto RS-232 y vía tarjeta PC-Bus.

REDES

Simple Internet



Libros escritos de diversas maneras hay muchos, pero esta obra trata de darle un enfoque más divertido, explicando lo que es Internet por medio de un detective –Archie Finger– como si fuera una obra de misterio. Con lo cual, nos parecerá que estamos leyendo un libro de aquellas características, aunque en realidad lo que estaremos haciendo es aprender algo más sobre lo que es la red Internet.

Estructurado a lo largo de catorce capítulos, lo único que requiere la obra es, aparte de un ordenador, desde luego, un modem y el Windows de Microsoft.

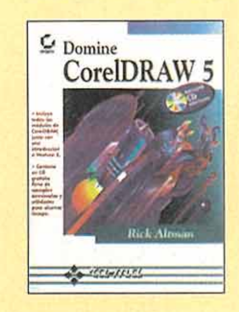
Sencillo en extremo en su comprensión, con este libro los usuarios no tendrán ningún problema a la hora de llegar a conocer los conceptos básicos de la red en cuestión, cosa que el autor ha conseguido realizar sobremanera.

192 Págs. **3.500 Ptas.**

JEFFREY M. COGSWELL
ANAYA MULTIMEDIA
NIVEL "I"
➪➪➪➪

APLICACIONES

Domine CorelDRAW 5



La obra está conceptuada como una guía para llegar a dominar el mejor programa hasta la fecha que sobre diseño se ha realizado para Windows.

Desde una introducción completa del programa hasta una exploración a fondo del mismo, con esta obra se podrá llegar a aprender nodos y trayectos, filetes y rellenos, tipos de letra y predeterminados, además de muchos consejos prácticos, técnicas y sugerencias para hacer más fácil el aprendizaje del mismo.

La guía viene con la inclusión de un CD-ROM que incluye los dibujos y ejemplos explicados en el libro y algunas utilidades.

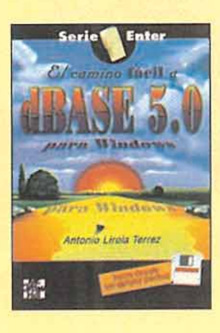
En definitiva, una obra que puede hacerse necesaria para el aprendizaje de la última versión de CorelDRAW, aunque quede poco para la salida de la sexta edición para Windows 95.

764 Págs. **7.500 Ptas.**

RICK ALTMAN
RA-MA
NIVEL "I"
➪➪➪➪

APLICACIONES

El camino fácil a dBASE 5.0 para Windows



Concebido como una guía de autoenseñanza rápida y sencilla, la obra muestra cómo llevar a cabo las labores más comunes en las labores de administración de bases de datos, contando con un gran número de ejercicios, además de un disquete en el que se incluyen ejemplos y otras particularidades, que ya viene siendo habitual en los libros que tratan sobre algún tema informático, y que en éste no podía ser menos.

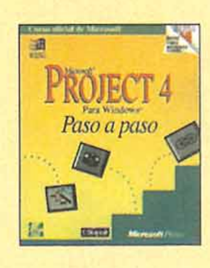
Muy sencillo de manejar, aunque un poco breve en contenido, no llegando a profundizar en el programa dBASE excesivamente, pero que está estructurado para tener un acceso rápido al uso del mismo.

160 Págs. **1.390 Ptas.**

ANTONIO LIROLA TERREZ
McGRAW-HILL
NIVEL "I"
➪➪➪

APLICACIONES

Microsoft PROJECT 4 para Windows



Project es una poderosa aplicación de gestión de proyectos que se puede usar para plantear, planificar y representar gráficamente los proyectos que el usuario desee.

La obra está configurada en seis partes, cada una de las cuales explican un tema determinado y, la última, es un apéndice para el uso de otras aplicaciones que se pueden utilizar con el programa, además de contar con numerosos ejemplos y un disquete con archivos de prácticas del contenido del libro.

No es precisamente un libro de iniciación, ya que requiere algunos conocimientos del programa tratado y que supone sabidos.

Una obra que debería estar en la biblioteca de todo aquel usuario que se precie de necesitar el programa Project 4.

376 Págs. **4.350 Ptas.**

CATAPULT INC.
McGRAW-HILL
NIVEL "C"
➪➪➪

✎ **PÉSIMO**
➪ **FLOJO**
➪➪ **NORMAL**
➪➪➪ **BUENO**
➪➪➪➪ **MUY BUENO**

NIVEL I: **INICIACIÓN** NIVEL C: **CON CONOCIMIENTOS** NIVEL E: **PARA EXPERTOS**



El fútbol es así.

- 1ª División con 22 equipos
- 2ª División con 20 equipos
- Copa del Rey
- Competiciones Europeas

Y además...

Nueva versión del Simulador



1914 animaciones nuevas , el árbitro, los linieres, un escenario reformado, un portero espectacular, una suavidad de scroll inédita y los sonidos más impresionantes distancian todavía más al mejor simulador de nuestro país.

PCfútbol 4.0 incorpora más de 150 novedades que harán que sientas todo el control en tus manos

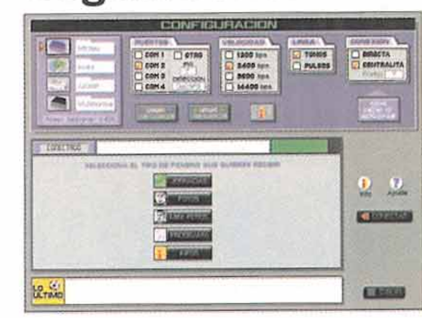
Pro-Manager

Nuevas características



Comenzarás luchando por no bajar a segunda "B". Pero si tu labor es buena, cada vez recibirás ofertas de clubes superiores. Ganar la Copa de Europa con un grande será el desafío final. Ampliar el estadio, cuidar el estado de forma y la moral de tus futbolistas y "robarle" jugadores a tus rivales serán tus nuevas armas.

Seguimiento



Se mantiene por módem y por disquete. Y para ver todos los números de la Liga un minuto después de cada jornada, el seguimiento manual.



Competiciones Europeas

Casi 200 equipos de todos los países de Europa para emular al detalle las tres competiciones europeas: Copa de Europa con liguilla de cuartos, Recopa y Copa de la UEFA. PCFÚTBOL inaugura los míticos duelos europeos.

Copa del Rey



A los equipos de Primera y Segunda se unen decenas de clubes de segunda "B" para conformar un auténtico torneo del K.O. que, además de gloria, dará una plaza en la recopa.

Disponible en versión disquete y CD-ROM



UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE

DINAMIC MULTIMEDIA

El Best Seller se hace interactivo

VIACOM NEW MEDIA
En preparación: **PC CD-ROM, SUPER NINTENDO, MEGA DRIVE**



CONGO

PREVIEW Las primeras secuencias fueron descubiertas en el E3 de Los Ángeles. Ahora, llegan las primeras pantallas de «Congo», el videojuego basado en la película inspirada por el best seller de Michael Crichton –«Jurassic Park», «Sol Naciente»–, film que acaba de estrenarse en nuestro país y que en Estados Unidos recaudó más de 25 millones de dólares en el primer fin de semana de proyección. ¿Será el éxito del juego tan fulgurante como el de la película?

Las imágenes que acompañan a estas líneas se corresponden a la versión PC CD-ROM del juego. «Congo» narra las aventuras de una expedición a la jungla, para encontrar un alijo de diamantes oculto en la ciudad perdida de Zinj.
Esta expedición está integrada por tres investigadoras y un joven gorila, con el que se ha desarrollado un sofisticado experimento de potenciación de inteligencia y comunicación lingüística. El gorila se llama, por supuesto, "Congo", y es el protagonista absoluto de libro, película y juego.
Viacom New Media ha trabajado para el desarrollo de «Congo», de manera directa con los productores de la película, The Kennedy Marshall Company, para que el juego reflejara a la perfección la esencia del film, para no obtener una limitación en los resultados, creando una simple aventura-adaptación-de-éxito-cinematográfico.
«Congo» se estructura como una aventura interactiva 3D, en la que destaca sobremanera la calidad del diseño gráfico, habiéndose utilizado para el mismo herramientas tan conocidas como "3D Studio", en PC, y estaciones SG.
El resultado de este este explosivo argumento y el trabajo de Viacom es una atractiva combinación de operaciones de exploración y fases de arcade que alterna las vistas aéreas y laterales de los personajes junto con las perspectivas subjetivas.
Húmedas cuevas subterráneas, catacumbas, ríos caudalosos... hay múltiples niveles de acción que afrontar. Tendremos que cruzar las peligrosas aguas en una balsa esquivando los cocodrilos, rocas y demás obstáculos. Tampoco podremos perder de vista a los mortíferos hipopótamos, los indígenas hostiles e incluso ese terreno difícil de transitar, por no hablar de los corrimientos de tierras y los terremotos que pueden producirse en el momento más insospechado. Por supuesto, a nuestra disposición tendremos un amplio arsenal de armas de la última generación, artilugios como un escáner de radar, un mapa visual y armas de rayos láser. Todo esto tal vez no signifique mucho para los que no hayan visto la película, pero las escenas de lucha en las catacumbas tomará un giro bastante desagradable cuando descubramos las reliquias que allí se hallan ocultas. Tampoco debemos olvidarnos de los aún más extraños animales que aparecen por todas partes intentando acabar con nosotros.
Las vertiginosas animaciones y los sonidos digitalizados contribuyen a reproducir todas las emociones de la película, al igual que la música, que por una vez suena realmente bien, con el nivel justo de efectos















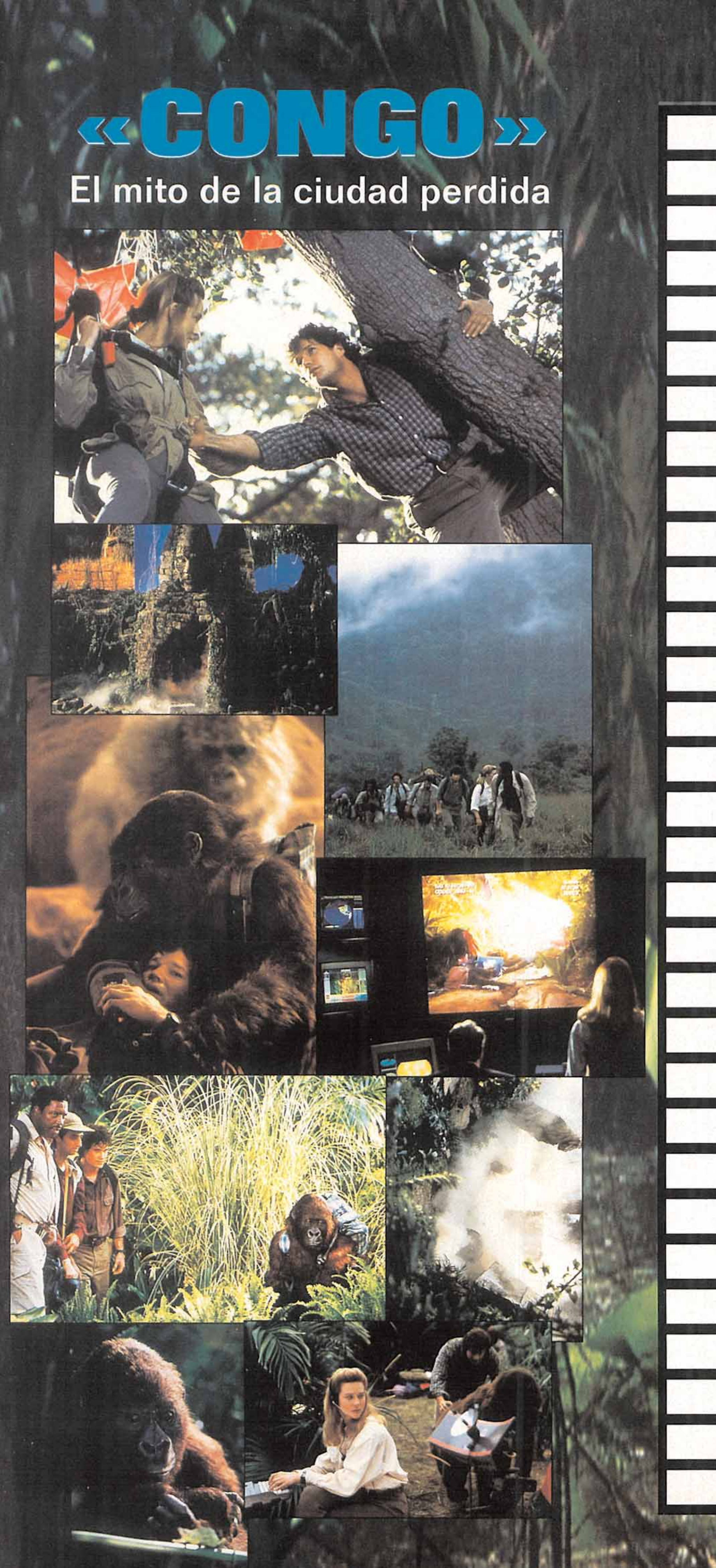
"selváticos" que crean una atmósfera misteriosa sin caer en lo grotesco. También se agradece la posibilidad de cambiar de personaje, puesto que harán falta distintas aptitudes para sobrevivir. Por otra parte, el aprendizaje del uso de las diferentes armas no resulta tan importante como discernir en qué momento hay que utilizarlas. ¡Ah!, y no esperéis que el manual del juego os explique detalladamente todo lo que hay que saber. Tened siempre presente que el Congo es un país misterioso...

M.M.R./J.C.R.



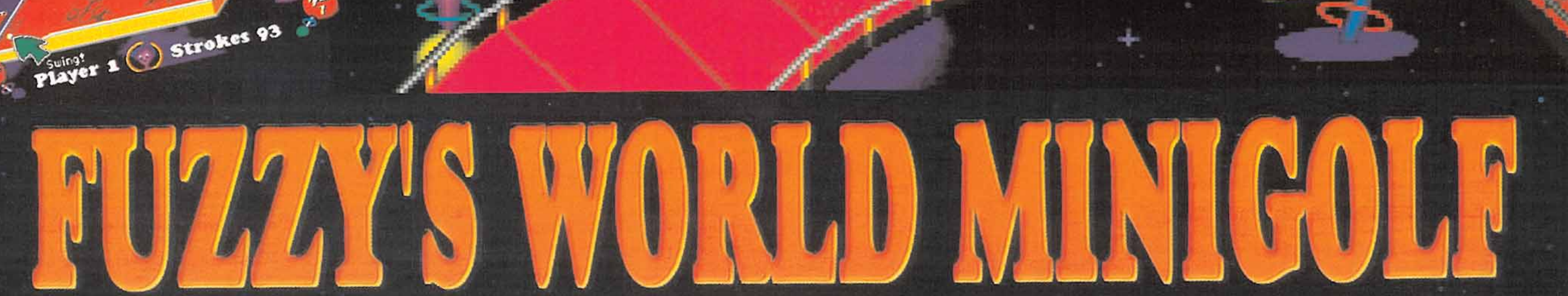
«CONGO»

El mito de la ciudad perdida



El mito de la ciudad perdida que esconde terribles secretos y fabulosos tesoros es un eficaz y manido argumento al que han recurrido las películas, el cómic o la literatura de aventuras con desigual fortuna y más o menos imaginación –de «El Corto Maltés» a «Tarzán» o «Flash Gordon», de «Indiana Jones» a «El Capitán Trueno» o «Sandokan», todos visitaron su peculiar Arcadia más o menos feliz–. El prolífico Michael Crichton no iba a ser menos y cuando escribió «Congo» pensó en Zinj, un esotérico lugar del que se dice que albergó en medio de la selva africana a una civilización egipcia muy adelantada para su época. Que esta novela se transformara en un largometraje sólo era cuestión de tiempo ante el éxito comercial de «Parque Jurásico», «Acoso» o «El Sol Naciente».

Junto a los ya clásicos elementos que aparecen en cualquier pelí de aventuras selváticas que se precie –la furia de la naturaleza en forma de lluvias torrenciales, ríos desbocados o el ataque de animales salvajes como los hipopótamos, un ser terrorífico del que apenas se sabe nada–, se introducen elementos de ciencia-ficción: realidad virtual, un gorila llamado Amy capaz de comunicarse como un humano... En este conglomerado se mueve una expedición de occidentales al África negra con variopintos intereses y objetivos. Dirigida por Frank Marshall –«Aracnofobia», «¡Viven!»–, «Congo» cuenta con un reparto en el que destacan Dylan Walsh –«Ni un Pelo de Tonto»–, Laura Linney –próxima pareja de Richard Gere–, Ernie Hudson –«Los Cazafantasmas», «El Cuervo», «La Mano que Mece la Cuna»–, Grant Heslov –«Mentiras Arriesgadas»–, Joe Don Baker –«Reality Bites», «El Cabo del Miedo»–, Tim Curry –«La sombra»– y..., por supuesto, la gorila Amy que se interpreta a sí misma. ¡Que disfrutes del juego... y de la película!







Rafael Calvo, 40 28010 MADRID
Tel.: 308 34 46 - Fax: 308 52 97

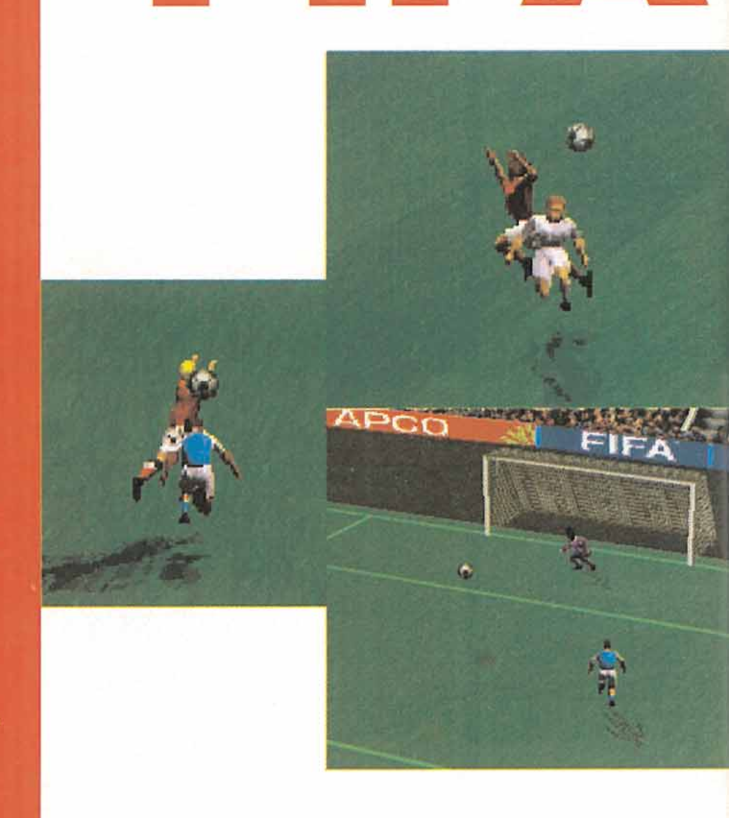
FUZZY'S WORLD MINIGOLF

EA SPORTS marca el pulso del deporte

FIFA

DESDE AHORA MISMO, Y HASTA FINALES DE ESTE AÑO O PRINCIPIOS DEL SIGUIENTE, ESTAREMOS TODOS CONTANDO LOS DÍAS QUE FALTAN PARA EL NACIMIENTO DE UN NUEVO MITO. CON EL FINAL DEL AÑO, «FIFA SOCCER 95» DEJA SU PUESTO PREEMINENTE EN EL OLIMPO DE LOS VIDEOJUEGOS PARA DAR PASO A SU LÓGICO SUCESOR: «FIFA SOCCER 96». EL NUEVO DIOS DE LOS SIMULADORES DEPORTIVOS DE FÚTBOL NACE CON EL DIFÍCIL RETO DE SUPERAR LO QUE POR MUCHOS ES CONSIDERADO COMO INSUPERABLE, HASTA HOY.

VIAJAMOS HASTA CANADÁ PARA VISITAR LOS ESTUDIOS QUE ELECTRONIC ARTS TIENE ALLÍ, Y ASISTIR A LA FORJA DE LO QUE SERÁ UNA DE LAS GRANDES MARAVILLAS DEL SOFTWARE. OS MOSTRAREMOS CON TODO DETALLE LO QUE ALLÍ VIMOS Y ESCUCHAMOS PARA OFRECEROS LOS IMPRESIONANTES PROLEGÓMENOS DE «FIFA SOCCER 96». ADEMÁS, COMO NO TODO VA A SER FÚTBOL, OS PRESENTAREMOS TAMBIÉN LOS NUEVOS PRODUCTOS DE LA LÍNEA DEPORTIVA DE EA SPORTS: «NHL HOCKEY 96», «NBA LIVE 96», Y «PGA TOUR GOLF 96», JUNTO CON LOS ÚLTIMOS BOMBAZOS DE ELECTRONIC ARTS: «REBOOT», Y LA VERSIÓN PARA PC CD-ROM DE «THE NEED FOR SPEED».



Electronic Arts Canadá es uno de los grandes estudios que EA tiene distribuidos a lo largo y ancho del mundo. Naturalmente, hay muchos países donde EA tiene delegaciones –por ejemplo, España–, pero sólo en algunas de ellas se alcanza con plenitud su objetivo principal: desarrollar software de primera línea. Este es el caso de EAC, donde está basado el principal contingente de personas que trabajan en EA Sports. En los orígenes de EAC, se encuentra la empresa de desarrollo Distinct Software, que fue posteriormente adquirida por EA. En estos estudios se está desarrollando «FIFA Soccer 96», el que promete ser el simulador de fútbol más avanzado hecho hasta el momento. Nuestro anfitrión, Bruce McMillan, productor de FIFA 96, nos contó todo lo que queríamos saber sobre éste y otros proyectos de EA Sports, además de enseñarnos los resultados del trabajo de su equipo.

SOCCER 96

En preparación: **PC CD-ROM, PlayStation, Saturn, Sega 32X, Mega Drive, Super Nintendo**



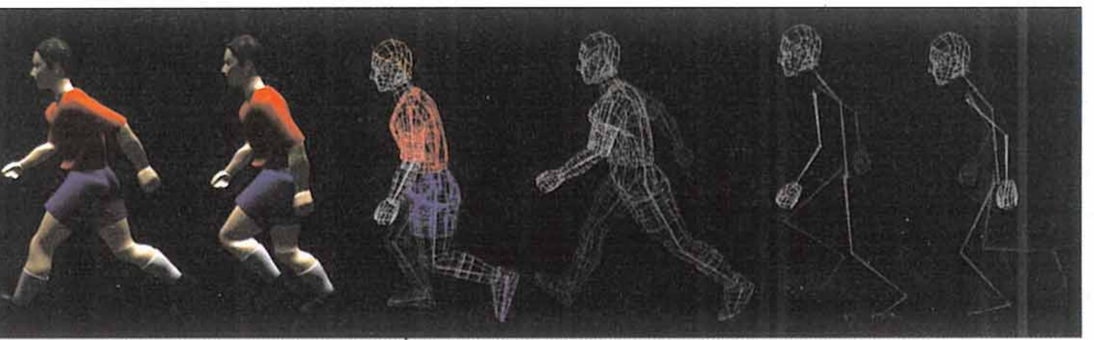
Fecha de salida:
Invierno 1995/96 (Saturn, PlayStation)
Otoño 1995 (todas las demás)

La gran jugada

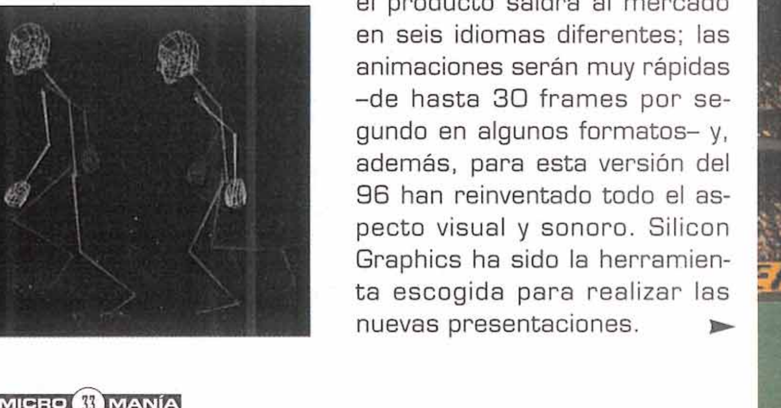
EL JUEGO

El objetivo de EA Sports es claro: conseguir el mayor realismo en simulación futbolística, y para ello han combinado el mejor sistema de juego de fútbol del mundo, el de «Fifa Soccer 95», con la tecnología puntera de las máquinas Silicon Graphics en donde han sido diseñadas todas las versiones. «FIFA Soccer 96» incluirá sofisticada inteligencia artificial, mediante la cual los jugadores reaccionarán a las diferentes estrategias seleccionadas por el usuario. Además, los componentes de más de trescientos equipos pertenecientes a doce ligas internacionales y una liga mundial que tendrá el juego, estarán caracterizados para que se comporten como sus homólogos reales recreando las habilidades y cualidades de cada tipo de fútbol existente.

Los desarrolladores de «FIFA 96» han planteado el proceso de creación como una evolución de «FIFA 95», que a su vez lo fue de «FIFA 94». Han mejorado algunos aspectos, además de añadir nuevas opciones. Otras permanecen igual porque las han considerado inmejorables. Según Bruce McMillan, "Para desarrollar este producto, que está básicamente pensado para el mercado europeo, tuvimos que mentalizarnos de que no estábamos hablando de fútbol americano con objeto de perfeccionar todos los aspectos relativos a la simulación. Hasta esos momentos, yo era un fan de «Sensible Soccer» y pensé que ésta era una buena forma de empezar".

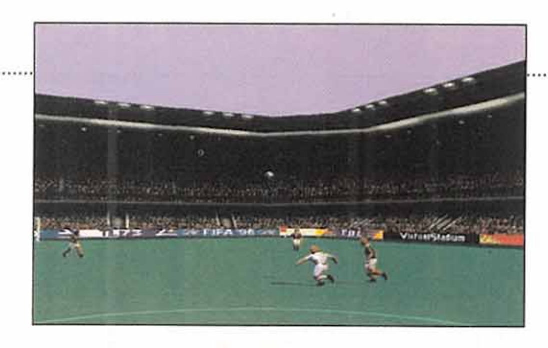


Para los creadores de «FIFA», lo más importante es la jugabilidad, cómo se siente el jugador manejando el balón. Han tratado de que este factor permanezca constante en todos los formatos. Para garantizar ésto, el producto saldrá al mercado en seis idiomas diferentes; las animaciones serán muy rápidas –de hasta 30 frames por segundo en algunos formatos– y, además, para esta versión del 96 han reinventado todo el aspecto visual y sonoro. Silicon Graphics ha sido la herramienta escogida para realizar las nuevas presentaciones.

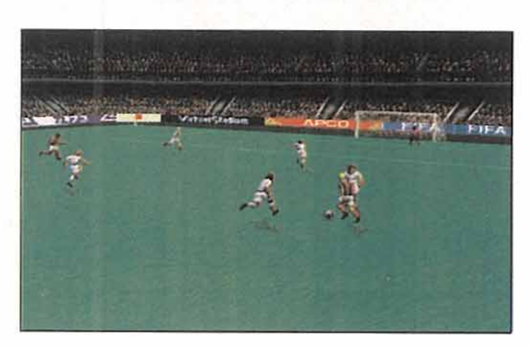


«FIFA 96» va a salir en formatos tan dispares como PlayStation, Super Nintendo, o PC CD con las limitaciones que cada máquina tiene, y que suponen un handicap más a la hora de realizar o adaptar un producto y conseguir la máxima calidad para el mismo en todas las versiones. Bruce McMillan se expresaba así: "Una de las cosas más difíciles de esta industria es crear una nueva versión, una secuela, de un producto que haya sido un gran éxito. Nos adaptamos al hardware, a la memoria, a las distintas limitaciones que impone cada plataforma, tratando de sacarle el máximo partido a cada una de ellas. Como trabajamos con varios grupos de programadores, puede haber diferencias, y de hecho las hay. Si, por ejemplo, al grupo que programa la versión de Mega Drive se le ocurre alguna maravilla, algún efecto destacado, ¿por qué no vamos a utilizarlo, aunque esa prestación no esté en otras máquinas?". Y, seguidamente, añade: "Aplicamos para el 32X la experiencia que teníamos para el 3DO para todo el tema de movimientos de cámaras. Siempre tenemos que asegurarnos de hacer el mejor juego disponible, ya que estamos convencidos de que el nombre de FIFA es una garantía de calidad y, naturalmente, no podemos decepcionar al usuario. Todas las compañías tienen su juego de fútbol, pero la gente sabe que FIFA es lo máximo".

En EA Sports tienen muy claro la sensación que quieren que el usuario de «FIFA 96» tenga; el jugador se tiene que creer que está en un auténtico estadio de fútbol participando en una competición real de alto nivel. La forma de conseguir esto es mediante lo que ellos denominan Virtual Stadio. "Nuestro estadio es un modelo 3D real, no aparente, construido de polígonos y textura. Las técnicas de juego son muy competitivas y dentro de ellas hay tácticas agresivas o defensivas. Los jugadores tienen que sentir que están jugando. Experimentamos con técnicas de Motion Capture y nos dimos cuenta de que teníamos que renderizar sonidos, imágenes y movimiento. Hemos redefinido lo que para nosotros se llama ahora Virtual Stadio".







EL VÍDEO

Para recrear el ambiente de un partido de fútbol real se incluirán en el juego más de 15 minutos de vídeo de fútbol actual, comprimidos usando técnicas propias y equipos de producción de vídeo profesionales. De esta ventaja hablaba así el productor del programa: "Hemos desarrollado una nueva de tecnología de compresión de la que estamos muy satisfechos. De hecho, los resultados son mejores que con cualquiera de los sistemas estándar existentes en el mercado. Esto nos permite reproducir un playback de 30 fps en pantalla completa con gran fluidez. Para las imágenes de vídeo originales usamos calidad broadcast profesional, ya que las compresiones son luego muy diferentes, dependiendo de cada plataforma. Obviamente, hay que partir de la mejor calidad de imágenes posibles, digitalizadas en tiempo real y en alta resolución por potentes procesadores. Posteriormente, se almacenan en varias torres de discos duros de 4 Gigabytes cada uno".

Como licenciatarios oficiales de FIFA, en EA pueden utilizar los nombres reales de los jugadores, así como todo el material de vídeo del que disponen, lo que en la práctica significan cajas y cajas de cintas de vídeo.

Desgraciadamente, no todas las versiones dispondrán de la misma cantidad de vídeo, que se verá muy reducido en las consolas de 16 bits debido a sus limitaciones y para no disminuir la jugabilidad. Las causas son el poco espacio y la preferencia por realizar mejores animaciones, control del balón, etc., que es el tipo de cosas que busca la gente que tiene estas plataformas.

LAS ANIMACIONES

El bloque central de «FIFA 96» ha sido realizado usando nuevas tecnologías, como Motion Capture, pero en EA Sports prefieren que predomine la creatividad y que ésta se sirva de la técnica y no a la inversa. Como nos decía McMillan, "partimos de las bases de datos generadas mediante Motion Capture, pero la animación final la hacen animadores tradicionales. Formamos equipos muy compenetrados entre magníficos técnicos, que lo saben todo sobre las estaciones de trabajo, y estupendos artesanos a los que no se les oculta ninguno

FIFA 95 Vs FIFA 96

NUEVAS CARACTERÍSTICAS DE LA VERSIÓN PC CD-ROM

- *Gráficos y animaciones de jugadores modelados en 3D con Silicon Graphics.*
- *Ilimitados ángulos de visión gracias a la tecnología Virtual Stadium, más siete cámaras fijas.*
- *Comentarios digitalizados en tiempo real de más de 15.000 frases distintas, realizados por John Motson.*
- *Más de 4000 jugadores reales de todo el mundo clasificados en más de 300 equipos internacionales.*
- *Inteligencia Artificial aplicada al comportamiento y las reacciones de los jugadores.*
- *Once ligas internacionales y una mundial con sus equipos correspondientes.*
- *Múltiples niveles de dificultad y modo práctico para aprender las nuevas habilidades de los jugadores.*
- *Traducido a varios idiomas, incluido el castellano.*
- *Premios a los mejores jugadores y a los más goleadores.*
- *Posibilidad de partidos a dos jugadores en el mismo ordenador o vía modem.*

Lo Nuevo de todas las versiones

Las imágenes usadas en el reportaje corresponden a la versión PC CD, la que nos ha parecido más destacada a nivel gráfico, aunque las demás no le van a la zaga, sobre todo las que pertenecen a las nuevas máquinas: Saturn y PSX. El aspecto gráfico del juego para los 32 bits es una inspiración del FIFA 95 de 3DO muy mejorado. De todas ellas os mostramos un extracto de novedades, así como imágenes del juego.



SATURN

La realización del concepto de Virtual Stadium se hace patente a través de ilimitados ángulos de visión, aparte de las siete vistas de cámara prefijadas; secuencias de vídeo de la World Cup USA 94; y sonido Dolby Surround con el que se desarrollan músicas, efectos y los comentarios hablados de John Motson.



PLAYSTATION

La máquina de Sony gozará de las mismas cualidades que la Saturn, pero hará gala de unos gráficos de mayor calidad y detalle. En EA Sports lo han programado para aprovechar al máximo las capacidades gráficas y sonoras de la PlayStation.



SEGA 32X

A medio camino entre las grandes máquinas y los 16 bits, nos ofrecerá un desarrollo del juego similar a aquellas, pero con un nivel gráfico menor, aunque con una jugabilidad, esperemos, que similar.



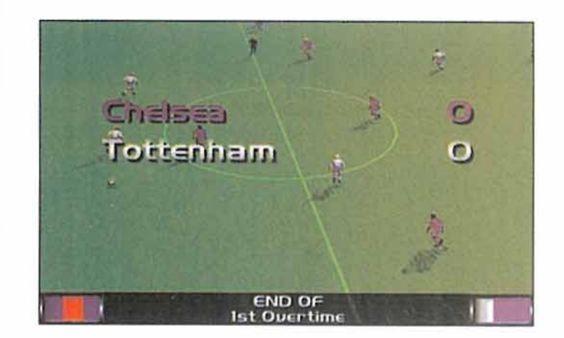
MEGA DRIVE

El aspecto externo será similar al de «FIFA 95», con variaciones de detalle en el terreno de juego y en las animaciones de los espectadores. El gameplay se mejorará con una más fácil ejecución de las jugadas, un mayor nivel de calidad de los contrarios y un mejor control del balón por parte de los jugadores con distintas reacciones a cada situación.



SUPER NINTENDO

Estamos frente a un calco de la versión Mega Drive, con todas las características de aquella unidas a la posibilidad de hacer ligas. Las características técnicas también son similares, aunque destaca la incorporación de una nueva tecnología de sonido, así como la participación de hasta cinco jugadores.





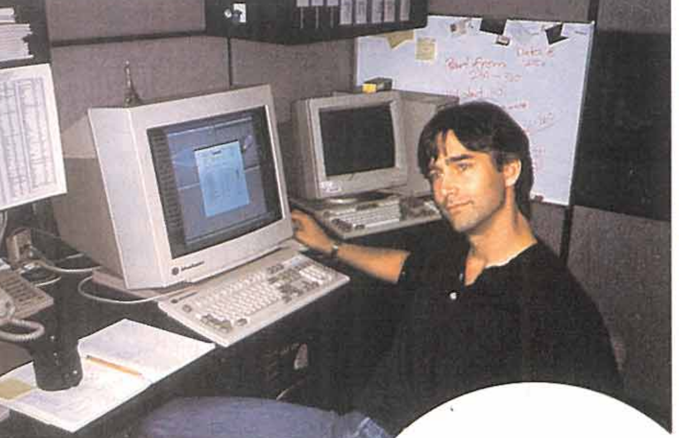
de los secretos de la animación tradicional". Las razones por las que prefieren utilizar animadores tradicionales para el diseño final de las animaciones son varias. La primera es para una adecuada elección de los key frames –fotogramas clave–. El proceso de Motion Capture se realiza a una velocidad de 120 frames por segundo. Desgraciadamente, ninguna de las máquinas que actualmente están a disposición de los usuarios finales permite esta velocidad de playback o presentación de las animaciones, de ahí que se hayan visto obligados a descartar 3 de cada 4 frames originales para obtener un número más razonable de frames, en algunas plataformas próximo a 30 fps y en otras algo menor. Esta labor de descarte no es nada trivial, pues en la elección de estos frames significativos está en juego el aspecto final de las animaciones. Otro objetivo fundamental es conseguir un adecuado "looping" de la animación. Todas las animaciones de un juego son animaciones en bucle, de manera que, por ejemplo, el caminar es un conjunto de movimientos de las piernas, que en un determinado momento pasa a ser cíclico. No importa cuánto tenga que andar un personaje, metros o kilómetros, se usan los mismos movimientos. Sin embargo, el proceso de Motion Capture genera movimientos distintos para cada paso. Si se graban mediante este método los movimientos de una persona andando durante veinte pasos, cada uno de ellos será distinto a los ►

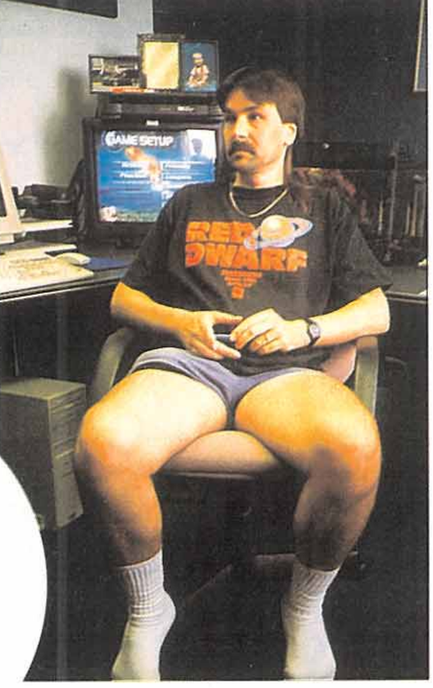




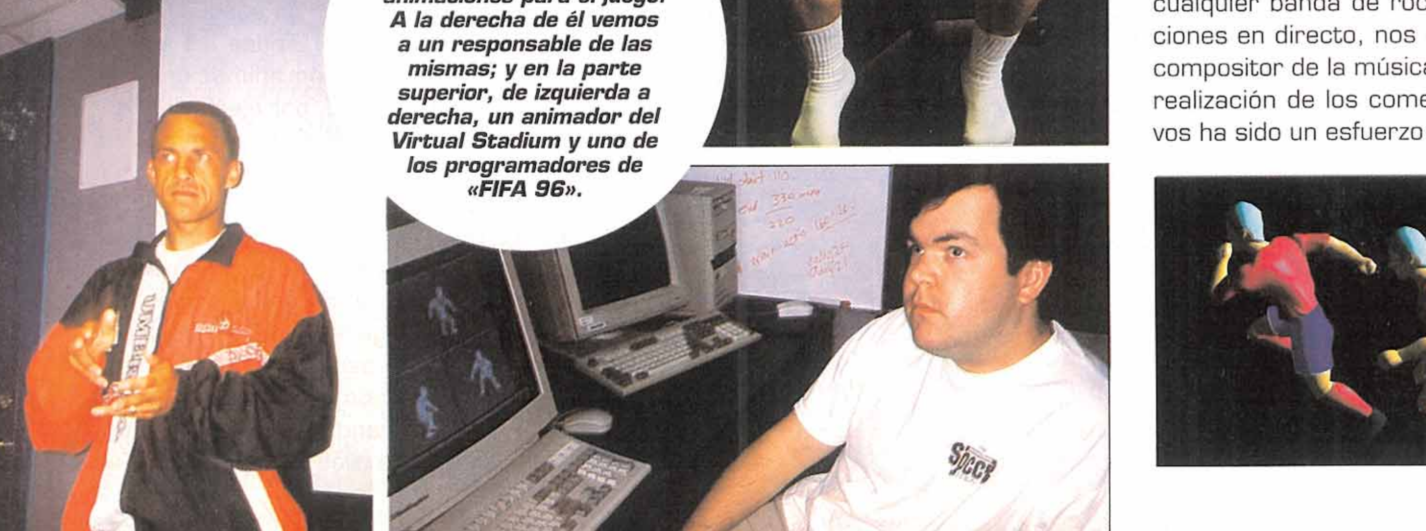
Arriba, a la izquierda, vemos a Bruce McMillan, productor ejecutivo de «FIFA 96». Los demás, siguiendo el sentido de las agujas del reloj, son, respectivamente, la diseñadora de la versión PC, y los responsables del vídeo y de la música del proximo simulador de fútbol de EA Sports.

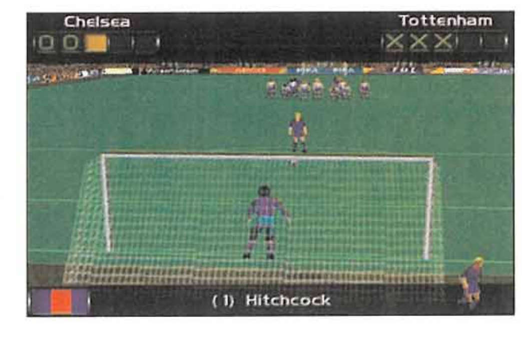






En la esquina inferior izquierda está el futbolista del que se han tomado las animaciones para el juego. A la derecha de él vemos a un responsable de las mismas; y en la parte superior, de izquierda a derecha, un animador del Virtual Stadium y uno de los programadores de «FIFA 96».





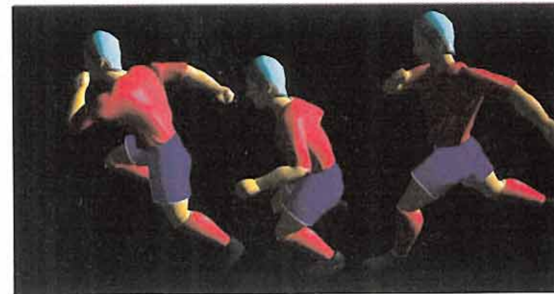
otros. Por tanto, la labor del animador tradicional es sacar una conclusión de todo esto, un resumen que pueda ser utilizado en el juego.

En EA tienen la opinión de que el Motion Capture es sólo el primer paso. Luego hay todo un proceso de perfeccionamiento. Declaran que incluso Disney sigue utilizando animación clásica y el motivo principal es por la fluidez. En un proceso de render se pueden obtener imágenes de 1200x1000 pixels en millones de colores, pero no hay ninguna manera de pasar estas imágenes de Silicon Graphics a un videojuego. Se necesitan varios expertos para manejar y resumir toda esta información de una forma realista. Los modelos se hacen en el ordenador y luego los animan animadores clásicos; y esto es porque, en general, los técnicos no saben nada de animación y los animadores no saben nada de técnica. Por tanto, la única solución es crear equipos que les ayuden a ser perfectos.



EL SONIDO

Los fundadores originales de Distinct no podían ni siquiera llegar a imaginar tener a su disposición un equipo de digitalización de sonido tan sofisticado. De hecho, es mucho mejor que los que pueda utilizar cualquier banda de rock para sus actuaciones en directo, nos dice Alistair Hirst, compositor de la música de «FIFA 96». La realización de los comentarios interactivos ha sido un esfuerzo tremendo", añade





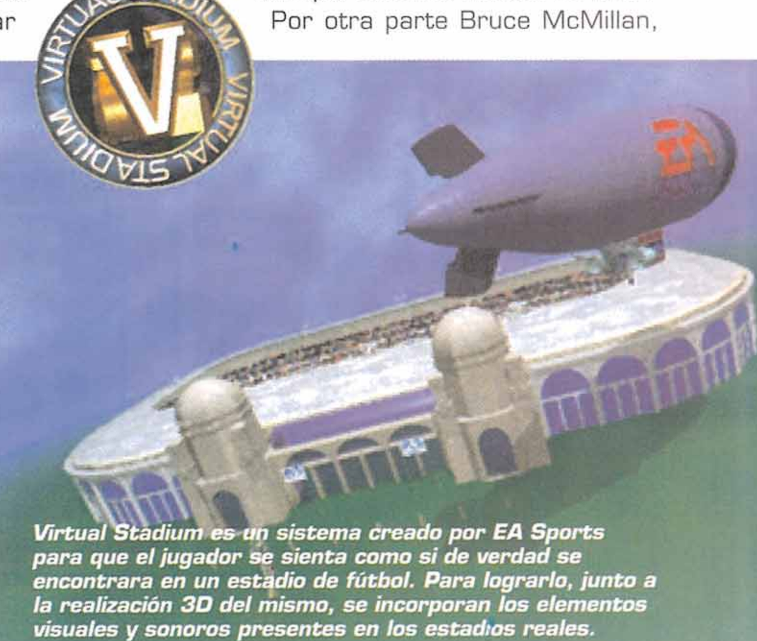


mientras nos explica cómo se realizó este proceso, que incorpora al juego los cánticos originales de los seguidores de cada equipo recitando los nombres de los jugadores reales. Esto, junto a la reproducción de los efectos típicos de los partidos y los comentarios hablados de John Motson, contribuyen a crear el ambiente real del Virtual Stadio.

La descripción del proceso de digitalización nos da una idea de la dureza del trabajo. Hay que tener en cuenta que intervienen en el programa 300 equipos, cada uno de los cuales tiene 16 jugadores, y se han digitalizado los nombres de cada uno de ellos cuatro veces, según la intensidad emotiva del momento. No es lo mismo referirse a un jugador cuando está haciendo un pase normal, que cuando marca un gol. Sólo este aspecto ha significado 19.200 diferentes tomas de sonido. Además, se han añadido un montón de frases que cubren todas las posibilidades de un partido, procurando que se repitan lo menos posible. Conseguir este resultado les llevó a los expertos de sonido de EA Sports nueve días, con seis horas diarias de uso del estudio de grabación. Después, toda la información se coloca en memoria, y con un programa inteligente se renderiza el audio mezclando en el momento oportuno la frase adecuada con el nombre del jugador, sin que se note el añadido. La composición la hicieron en tiempo real, sobre la marcha de las propias jugadas. Para colmo, tuvieron que diseñar algoritmos combinatorios especiales que les permitieron testear todas las combinaciones posibles de nombres y frases, así como poder oírlas para su comprobación. En total comprobaron la cantidad de varios cientos de miles de frases.

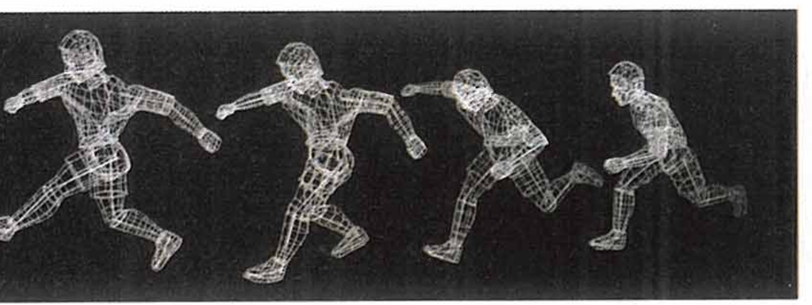
El equipo de digitalización de sonido es mucho mejor de los que pueda utilizar cualquier banda de rock para sus actuaciones en directo.

El esfuerzo realizado ha merecido la pena, pues según Hirst, "la experiencia del juego tiene que ser lo bastante seductora como para incitar al jugador a volver sobre ella. Nuestro objetivo es que la experiencia musical sea la misma, independientemente de la plataforma donde se esté jugando, lo cual no es poco como desafío. En realidad, siempre llegamos a un punto intermedio satisfactorio entre lo que realmente queríamos y lo que hemos podido conseguir. En la generación de las músicas trabajamos con samples que luego reproducimos en bucles. Sobre estos ritmos básicos introducimos las modificaciones que hacen la música variada".



Virtual Stadium es un sistema creado por EA Sports para que el jugador se sienta como si de verdad se encontrara en un estadio de fútbol. Para lograrlo, junto a la realización 3D del mismo, se incorporan los elementos visuales y sonoros presentes en los estadios reales.

Por otra parte Bruce McMillan, nos confesaba su alegría de trabajar con Alistair Hirst, y nos habló de las herramientas que éste había tenido para el desarrollo del sonido de todas las versiones de «FIFA 96»: "Para el desarrollo de Sega hemos puesto a su disposición una televisión, la peor que hemos encontrado y con el altavoz semiestropeado –para que no ➤









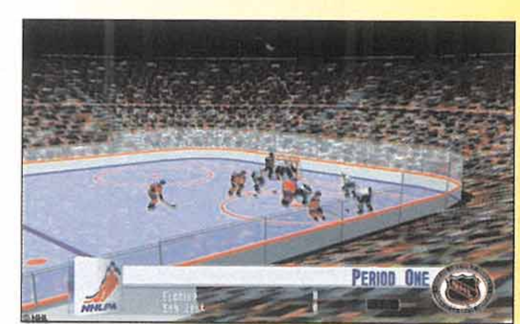
se acostumbre–. Estas son, posiblemente, las peores condiciones en que un usuario va a poder disfrutar de sus creaciones. Aun así, tiene que sonar espléndido, y de hecho, lo consigue. En otro caso podríamos llegar a conclusiones equivocadas sobre cuál es la experiencia sonora que el usuario medio está teniendo con nuestro producto, qué es lo que realmente oye luego la gente. Aparte de un montón de amplificadores, mesas de mezcla, teclados, etc., Alistair tiene también un Quadra 950 conectado con una tarjeta especial a una Sega Mega Drive. Esto le permite compilar las partituras de forma instantánea y ver cómo suena en una Mega Drive. También permite ingeniería inversa, es decir, descompilar las músicas de Sega para efectuar cambios, tales como mejorar ritmos, etc.".

Rob ha creado también una enorme variedad de músicas para los menús. Aunque todavía están pendientes de aprobación, piensan que van a seguir adelante con el siguiente concepto: son, por primera vez en un videojuego deportivo, temas de estilo reggae, tecno, break, rap, etc. Todos allí creen que es una buena idea que añade frescura al producto, y que probablemente salga adelante.

Nosotros, por nuestra parte, salimos de allí con el convencimiento del éxito de «FIFA 96» y de la fenomenal acogida que seguro tendrá entre todos los usuarios, que no se imaginan que pueda existir un programa de fútbol que pueda superar a «FIFA Soccer 95». Pues lo habrá, muy pronto, y seguro que os gustará a todos tanto como lo ha hecho a nosotros. Sin duda.

D.G.M. / C.S.G.

... y además



En preparación: ***PC CD-ROM, 3DO, PlayStation, Saturn, SNES, Mega Drive***
Fecha de salida: ***Noviembre 1995***

NHL HOCKEY 96

Dispondremos de todos los equipos y jugadores de la temporada actual representados mediante nuevos gráficos y animaciones con nuevas jugadas más espectaculares. Nos permitirá crear nuevos jugadores y comerciar con ellos; además, los equipos podrán sufrir lesiones múltiples y la inteligencia artificial de los mismos se mejorará.



En preparación: ***PC CD-ROM, Mac CD, 3DO, PlayStation, Saturn, SNES, Mega Drive***
Fecha de salida: ***Otoño 1995***

PGA TOUR GOLF 96

Como se desprende del nombre, estarán presentes todos los aspectos de la PGA TOUR, tales como vídeos, circuitos actuales y golfistas profesionales. Los movimientos de los mismos serán fotorrealistas; además, se podrán ver sus reacciones a los golpes, éstos últimos con diferentes vistas, tanto antes como después del lanzamiento.



En preparación: ***PC CD-ROM, PlayStation, Saturn, SNES, Mega Drive***
Fecha de salida: ***Octubre 1995***

NBA LIVE 96

El espectáculo deportivo se verá mejorado con la inclusión de más cámaras, nuevos equipos de Toronto y Vancouver, las alineaciones actuales y más estadísticas. Las inevitables mejoras gráficas irán acompañadas de ampliaciones en la base de datos, que incluirá voces de los jugadores, así como preguntas sobre la NBA en los descansos de los partidos.



En preparación: ***PC CD-ROM***
Fecha de salida: ***Otoño 1995***

THE NEED FOR SPEED

El fenomenal arcade de coches que apareció hace un tiempo para 3DO, llegará en unos meses a PC con sus ocho coches deportivos corriendo a toda velocidad por decorados 3D con vistas en tiempo real. Junto a ésto, tendremos varias modalidades de carrera por cuatro tipos de escenarios distintos con efectos de sonido de gran realismo.

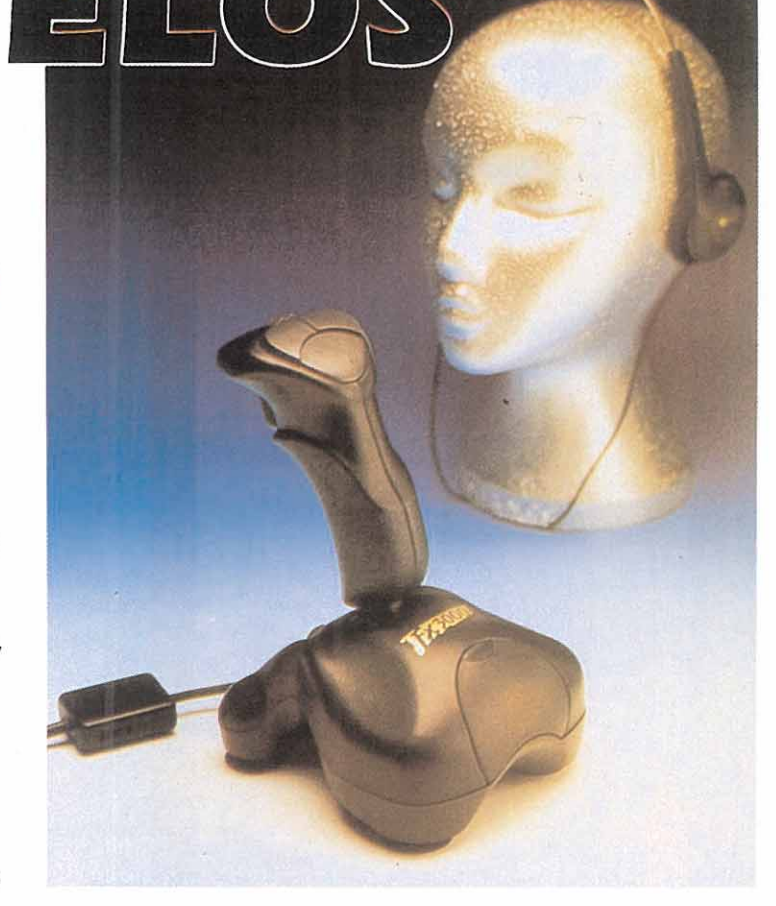


En preparación: ***PC CD-ROM***
Otros formatos sin confirmar
Fecha de salida: ***1996***

REBOOT

La serie de dibujos animados más premiada en USA está siendo plasmada en un videojuego por EA. Todavía no se saben los detalles del mismo, pero promete ser tan espectacular como la serie, más que nada porque su diseño se está haciendo enteramente con Silicon Graphics, como también ocurría con el programa televisivo.

TUS JOYSTICKS DE ALTOS VUELOS



FX 3000™

¡Incluye auriculares estéreo de regalo!*

- 4 botones de disparo
- Control de aceleración
- Disparo automático seleccionable
- Palanca orientable para mayor comodidad de juego para diestros y zurdos
- Cable de 180 centímetros
- Incluye conexión para auriculares estéreo. Si dispones de tarjeta de sonido, podrás escuchar los sonidos conectando unos auriculares en tu joystick ¡ideal para jugar silenciosamente!
- Conexión en puerto de joystick estándar
- 1 año de garantía

* Promoción válida hasta final de existencias



STRIKE FIGHTER SERIES™

¡La réplica de la auténtica palanca de vuelo del F15E Strike Eagle!

- 4 botones de disparo con disparo automático independiente
- Interruptor castillo de 4 direcciones que reconoce los comandos de software escritos para otras palancas de vuelo (según modelo)
- Interruptor hat de 4 direcciones que reconoce los comandos de control para la aceleración y timón (según modelo)
- Tecnología Saturn Ring ™
- EEPROM, la memoria interna del joystick, asegura que las configuraciones serán guardadas, incluso después de apagar el ordenador (según modelo)
- Conexión en puerto de joystick estándar
- 1 año de garantía

IMAGEN LIMITE

Para IBM® PC, AT, XT, PS/2® 386, 486, 586 Pentium™ y ordenadores compatibles.

FX 3000 y Strike Fighter Series son marcas comerciales de Suncom Technologies. El resto de las marcas aquí mencionadas se reconocen como propiedad de sus legítimos dueños.



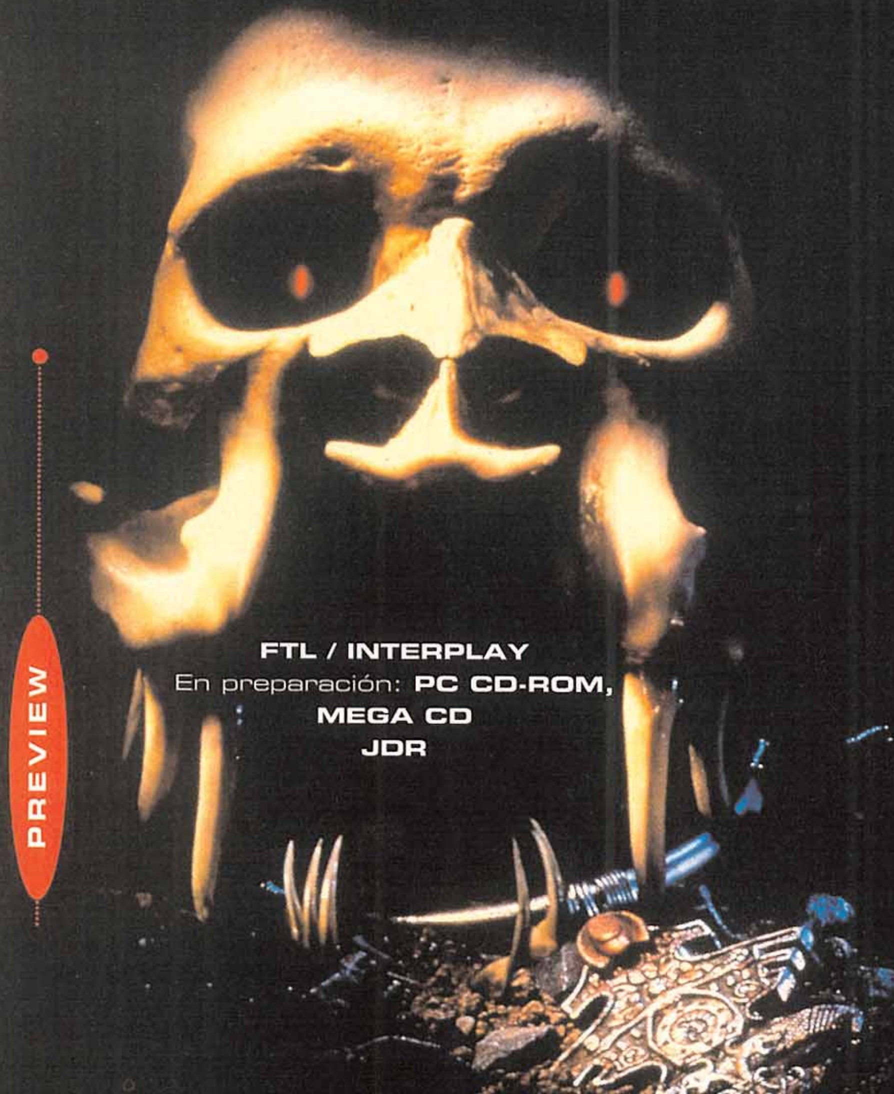
SERVICIO TECNICO AL USUARIO
(91) 528 83 12

MCM SOFTWARE, S.A.
Méndez Alvaro, 57
Tel. (91) 539 98 72
28045 Madrid

ERBE

DUNGEON MASTER II: THE LEGEND OF SKULLKEEP

Rol con denominación de origen



PREVIEW

FTL / INTERPLAY
En preparación: **PC CD-ROM, MEGA CD**
JDR

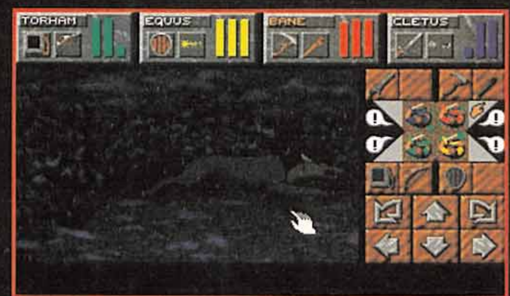
TÚ QUE PRESUMES DE SER UN GRAN AVENTURERO, DE HABER CORRIDO INNUMERABLES PELIGROS ACABANDO CON TODOS AQUELLOS MONSTRUOS HALLADOS EN LA SENDA DEL ROL, Y DICES QUE NO HAS JUGADO A «DUNGEON MASTER». SÓLO EL NOMBRE YA ES AUTORIDAD EN EL MUNDO DE LOS JDR, Y LA SATISFACCIÓN DE HABERLO TERMINADO ES EL MAYOR TROFEO QUE PUEDE ANHELAR EL MEJOR DE LOS ROLEROS QUE HAYAS CONOCIDO EN TUS ANDANZAS POR EL MUNDO. PERO NO DESESPERES; SI AQUEL JUEGO SE REMONTA MUY ATRÁS EN EL TIEMPO Y POR TU JUVENTUD O INEXPERIENCIA NO PUDISTE CONOCERLO, AHORA TIENES UNA SEGUNDA OPORTUNIDAD. NO LA DESAPROVECHES, PUES QUIÉN SABE SI NO SERÁ LA ÚLTIMA.

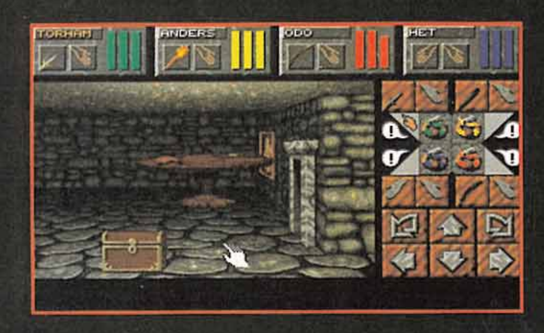
Como hicieran allá por el año 87 en las versiones Atari ST y Amiga, y en el 92 la de PC junto con Psygnosis, FTL se han aliado con Interplay para desarrollar «Dungeon Master II», la segunda parte de su primera y mítica gran obra. Después de tantos años ya desesperábamos, los roleros más veteranos, de ver la continuación de nuestro mito, sin que el poco difundido «Chaos Strikes Back» publicado para Amiga allá por el 90, y también de FTL, consiguiera consolarnos. Pero la espera ha sido fructífera, y ese juego está a punto de llegar.

RECORDAR EL PASADO

No idolatramos «Dungeon Master» por que sea el mejor JDR, sino porque fue el primero de calidad, y el que perfiló lo que sería la forma de los siguientes juegos que forman el olimpo de los JDR, como la saga «Eye of the beholder» por poner un ejemplo, entre otros muchos. Marcó escuela, creó hábitos y dio las pautas para el futuro. «Dungeon Master II» hereda casi todo de él.
En un único disquete tenían cabida doce niveles repletos de monstruos, trampas y objetos que, sin pretenderlo, educaban en

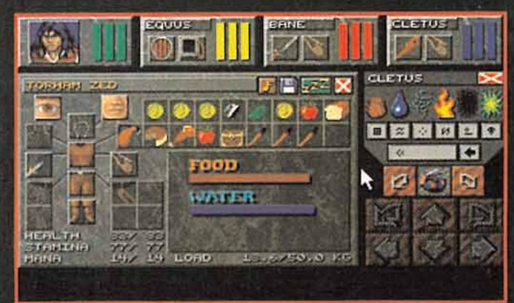




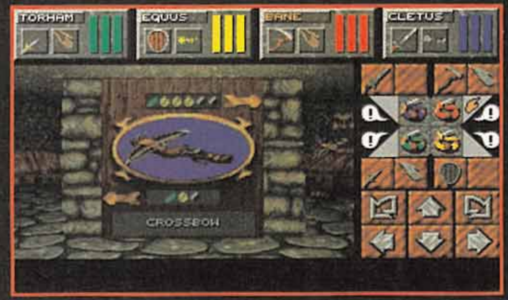








el arte del rol a los primeros jugones. Gráficamente no era muy destacado, pues todos los decorados eran muy parecidos, cuando no iguales, y había objetos tan sumamente pequeños que podías pasar por encima de ellos sin darte cuenta de su presencia. Estos aspectos, unidos a lo



enrevesado del mapeado y la sutil complejidad de algunos engimas, le convertían en un juego tremendamente difícil, con partidas marcadas por la paranoia y aptas sólo para mentes frías. Al margen de los enemigos, cada nivel debía ser explorado exhaustivamente piedra a piedra para ver si te habías dejado un objeto o puerta secreta; y la realización de un mapa era imprescindible. Con todo, la ambientación era fabulosa, y la adicción, soberbia.

Los cuatro personajes que formaban el grupo se elegían de entre unos que traía predefinidos el juego; no se podían crear otros nuevos. Disponían de tres características que eran vida, fuerza y puntos de magia, además de una cantidad de comida y agua; y una serie de habilidades que perfeccionaban con la experiencia. El carácter se completaba con un repleto inventario en el que cabían todo tipo de armas, armaduras, pócimas, pergaminos y objetos varios. La magia se realizaba combinando una serie de runas que permitían una extensa variedad de conjuros.

MIRAR HACIA EL FUTURO

Ocho años después, aquel sistema de juego sigue vigente con muy buenos resultados en muchos de los JDR que han precedido a «Dungeon Master II», pero sólo éste tendrá el honor de ser el auténtico sucesor del maestro. Como tal, conserva todo su encanto, además de su forma. Pero hay más.

El aspecto gráfico se adecuará a los tiempos actuales, con escenarios variados, tanto en lugares cerrados como al aire libre, en los que las condiciones atmosféricas influirán. La realización se cuidará al máximo, poniendo énfasis en el color y el



detalle, y sin problemas de tamaño para los objetos. Pero no será sólo más atractivo, sino también mucho más adictivo. El grupo disfrutará de una mayor interactividad con los personajes y monstruos que piensan por sí mismos, que reaccionarán ante nuestro comportamiento como si fueran inteligentes. Todo ello enmarcado en un mundo de constantes intercambios, donde cada acción tiene una reacción, buscando el mayor realismo posible. No en vano, el juego discurrirá en términos de tiempo real.

Las animaciones de los enemigos se mejorarán en cuanto a calidad y número de frames, y a los escenarios se les incluirán



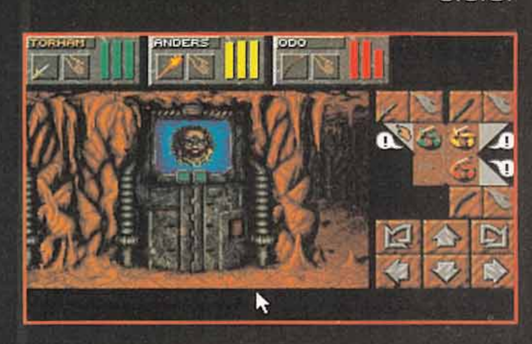
numerosos efectos visuales y sonoros: ya no sólo no serán estáticos, sino que serán más espectaculares. El uso del render y los sonidos 3D que emulan distancia y profundidad crearán un mundo más realista, que también será más grande en tamaño y más variado en localizaciones. Ya no se avanzará sólo en una dirección.

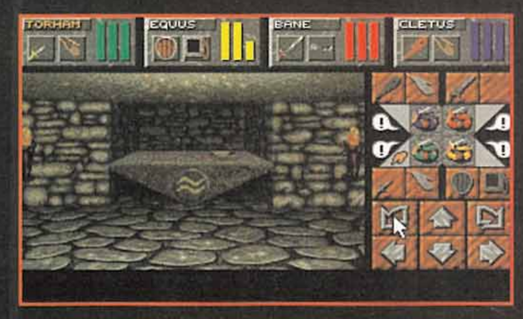
Al sistema de juego se le variarán pocos aspectos para demostrar que «Dungeon Master» sigue siendo tan jugable como el primer día. También se mantendrá la terrible dificultad, tanto en los enemigos como en las trampas y enigmas que se nos plantearán. A estas alturas ¿quién no está ya impaciente por jugar el resultado



de los cuatro años de desarrollo que ha tenido «Dungeon Master II»? Esperemos que no hayan tardado demasiado tiempo en hacerlo.

C.S.G.











DAMOCLES



Realizar un juego que combine con éxito simulación, aventura y arcade no es nada sencillo, pese a que viene siendo la tónica general en una abrumadora mayoría de lanzamientos, de un tiempo a esta parte. Que todo parezca veraz, al tiempo que complejo, es un reto en cualquier programa, sobre todo en lo referente a la simulación, sea de vuelo, combate, etc. Pero intentar simular todo un sistema solar puede superarlo a todo. ¿Es realmente «Damocles» capaz de todo ello?

Sin embargo, «Damocles» no va a poder ser contemplado como un simulador, pese a la importancia de este área en el juego. Damocles es un cometa en ruta de colisión con el planeta Eris, perteneciente al sistema Dialis Gamma. Quedan tres horas para el impacto, y nuestro objetivo es detenerlo, como sea.

investigación. Diversos ítems nos conducirán a una gran variedad de objetivos secundarios, con los que conseguir el principal: detener el cometa. Pero lo mejor de todo es la libertad de que gozará el usuario en sus desplazamientos, acciones, etc. Se afirma que la resolución del juego es viable por caminos diferentes, pero con la misma meta.









LA EXPERIENCIA 3D

Paul Woakes, programador de «Damocles», y Novagen, vienen trabajando en el mundo de las tres dimensiones desde hace una década. Cuando ordenadores como el Commodore 64, Amiga o Atari estaban en su punto álgido, su serie de juegos «Mercenary» llevó casi al límite las posibilidades 3D de los mismos. De hecho, «Damocles», cuyo lanzamiento para PC es inminente, representa la segunda parte de aquella trilogía.

Un programa extenso, complejo y del que se dice poseerá tal nivel de adicción que, casi, se podría considerar como una experiencia virtual para el usuario.

El universo de «Damocles», el sistema Dialis, se compone de nueve planetas y diecinueve lunas que explorar, en los que es posible encontrar diversión, realizar transacciones comerciales, o disfrutar de unas vacaciones. «Damocles» será un juego de lógica e

TÉCNICA Y JUGABILIDAD

Por esa misma libertad de movimientos y decisión, se habla de la jugabilidad como uno de sus puntos fuertes, y quizás el mayor logro del programa. Pero aquí entra en juego el factor técnico, ya que la representación gráfica del universo de Dialis Gamma, aunque en apariencia parezca simplista, está siendo enormemente cuidada, utilizando como sombreados gouraud y una definición clara y atractiva de todos los escenarios.

La posibilidad de utilizar diversos medios de transporte ofrece una variedad que hará más atractivo el deambular por sus planetas y lunas, y su componente de aventura le dota de un elevado nivel de adicción.

Como afirma Bruce Jordon «Damocles» puede ser considerado como un "simulador de un sistema solar". Veremos si tiene razón.

F.D.L.





VERSION COMPLETA

DISPONIBLE EN PC 3,5 Y PC-ROM







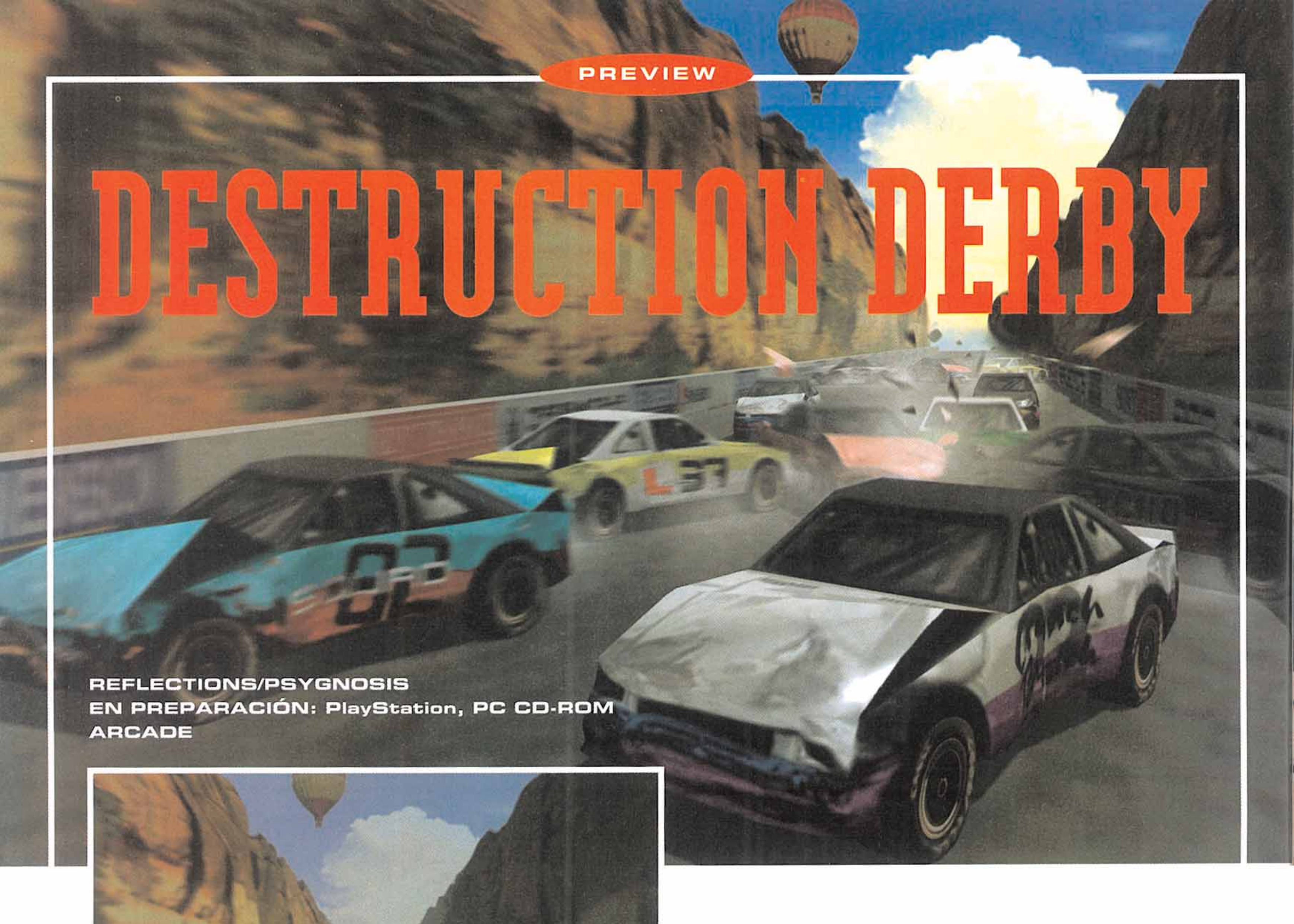
Distribuye:



C/ Rafael Calvo, 40
28010 Madrid
Tel. (91) 308 34 46
Fax (91) 308 52 97

Creado por Terminal Reality, Inc. Publicado por 3D Realms Entertainment. Publicado comercialmente por FormGen, Inc. Todos los derechos reservados. Todas las marcas son propiedad de sus respectivos dueños.

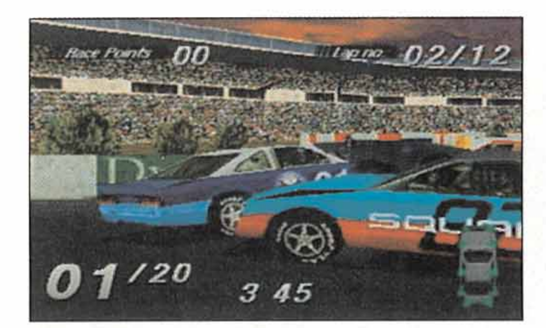
DESTRUCTION DERBY



REFLECTIONS/PSYGNOSIS
EN PREPARACIÓN: PlayStation, PC CD-ROM
ARCADE

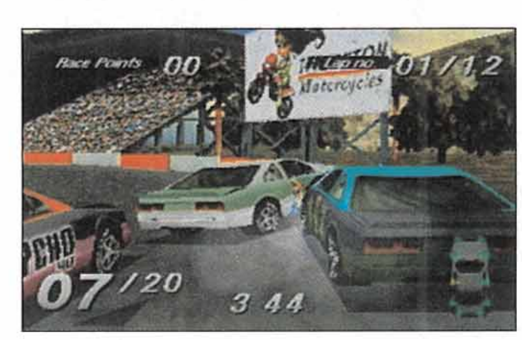
Pisa a fondo, gira, derrapa, frena en seco, adelanta, golpea, machaca, choca y destruye todos los coches rivales y, sobre todo, diviértete. No hay reglas, no existen límites. Todo vale en el último proyecto que Reflections está desarrollando para Psygnosis, y que aparecerá en Octubre para PlayStation, y PC CD justo un mes después. Estamos hablando de «Destruction Derby», la apoteósica vuelta a los escenarios del equipo responsable de la trilogía de «Shadow of the Beast», «Ballistix» o «Awesome», para Amiga. Un juego que causará sensación.

Un espectáculo grandioso





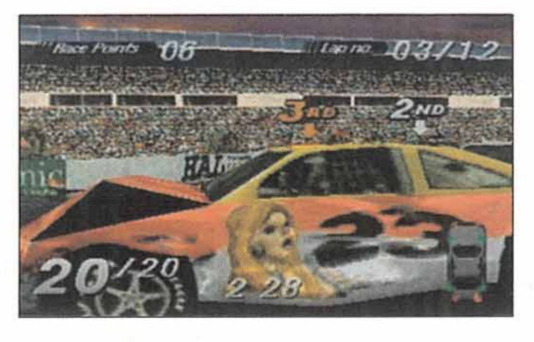




Prácticamente desde que Psygnosis es Psygnosis, y Reflections es Reflections, la historia de uno ha ido ligada a la de otro. Una colaboración que produjo, en su momento, frutos tan apetitosos y aún recordados como «Shadow of the Beast».
Pero había pasado tiempo, quizá demasiado, sin que supiéramos nada del equipo de programación capitaneado por Martin Edmonson.
El silencio, sin embargo, se ha roto con un estruendo ensordecedor. El ruido provocado por decenas de motores con todos sus caballos encabritados, rugiendo hasta hacer saltar la aguja del cuentarrevoluciones, y haciendo chocar las carrocerías de sus vehículos, unos contra otros, en una espléndida orgía de destrucción, siempre respaldado por un espíritu deportivo y de sana competición, claro.
Bromas y panegíricos aparte, ¿qué es lo que oculta «Destruction Derby» como para resultar tan atractivo?

SIN PREMIOS

En Estados Unidos son enormemente populares ciertas competiciones automovilísticas, en las que acabar la carrera ya es toda una recompensa, y ganar, algo al alcance de muy pocos elegidos. Hablamos, claro está, de las "Stock Race". Lo que aquí podríamos llamar, a pelo, carreras de demolición.



La espectacularidad de estas competiciones es evidente y conocida. En circuitos con un trazado sencillo, toman la salida varias decenas de coches, de las que, automáticamente y a los pocos segundos, una gran mayoría quedan eliminados por el caos que provoca el intento de alcanzar posiciones de cabeza nada más arrancar. Las elevadas velocidades –superiores a los 200 km/h en los tramos más lentos– y las frecuentes averías mecánicas, junto a los inevitables choques, hacen el resto con los supervivientes de las primeras vueltas.
Pues todo esto ha sido lo que ha inspirado a Reflections en la realización de «Destruction Derby», un juego que irá mucho más allá de la simple carrera –como es el caso de «Daytona USA» o «Ridge Racer»–, en cualquiera de sus distintas modalidades, y cuyo máximo objetivo no es ya ganar, sino, simplemente, sobrevivir.
Además, lo que Reflections está procurando ofrecer en el juego no es, simplemente, el espectáculo de las colisiones. El trazado de los circuitos es lo bastante complicado como para obligar al jugador a demostrar su habilidad, tanto como su "agresividad" en la pista. Estrechamientos de la carretera, curvas cerradas, cambios de rasante, etc., se unen al muchas veces excesivo número de contrincantes con los que tendremos que vernos las caras –o las ruedas, según se mire–.
Y, sobre todo, lo que distinguirá a ►

Cinco años de éxitos

Su cuartel general está situado en Newcastle on Tyne, Inglaterra, y desde hace cinco años todos sus productos han sido editados y distribuidos con el sello de Psygnosis. Hablamos, claro está, de Reflections, un equipo que, desde su fundación, ha ido de éxito en éxito, viviendo y triunfando en la época dorada de los 16 bits, con el Amiga como bandera y razón de ser. Sin embargo, al revisar la lista de sus producciones, es curioso comprobar como ésta no es excesivamente larga. Sólo lo necesario, para haberles llevado a la gloria. Estos son los juegos y los integrantes de Reflections.

- *«Ballistix».*
- *«Shadow of the Beast».*
- *«Shadow of the Beast 2».*
- *«Awesome».*
- *«Shadow of the Beast 3».*
- *«Brian the Lion»*
- *«Destruction Derby»*
- *«¿?»*

MARTIN EDMONSON

Fundador y propietario de Reflections. Diseño principal, gráfico y producción de «Destruction Derby». Fue el responsable directo del diseño y los gráficos de «Ballistix», «Awesome» y la trilogía de «Shadow of the Beast».

MIKE TROUGHTON

Programador. Licenciatura y Master en Ciencias Exactas por la Universidad de Oxford. Master en Ciencias Exactas por la Universidad de Leeds. Su curriculum incluye amplios conocimientos de la programación en C, ensamblador 68000, 6502, 386/486 y una extensa preparación en programación gráfica 3D.

RUSSEL LAZZARI

Programador. Amplios conocimientos de C, ensamblador 68000, 6502, 386/486.

ROBERT TROUGHTON

Programador. Licenciado en Ciencias Exactas. Amplios conocimientos de C, ensamblador 68000, 6502, 386/486.

WILLIAM MUSSON

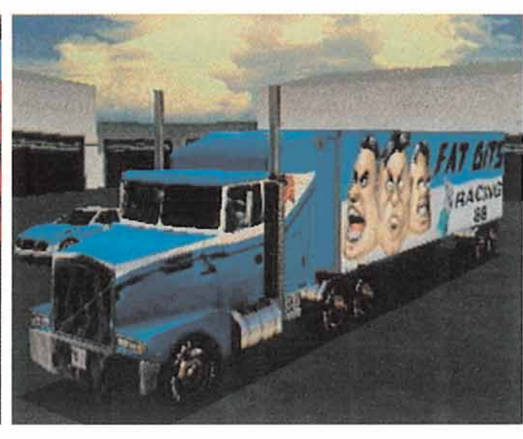
Programador. Licenciatura en Informática. Amplios conocimientos de C, ensamblador 68000, 6502, 386/486.

PHIL BAXTER

Grafista. Amplia experiencia en diseño y modelado 3D. Experto en el manejo de Imagine 2.0





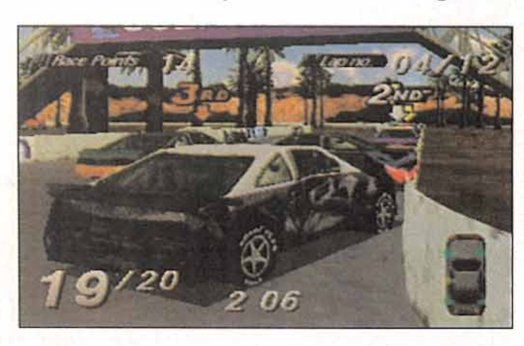


«Destruction Derby» de sus posibles competidores, en juegos en los que los coches son los verdaderos protagonistas, es su realismo inusitado.

GARANTÍA DE CALIDAD

Suponemos que en Reflections han debido visionar cientos de cintas de vídeo, en busca de esos detalles que transmitan al jugador una sensación real de competición y conducción. Así, es fácil comprender la altísima calidad global que proporcionan al producto los mil y un efectos, en apariencia casi inapreciables, pero que están ahí, como el balanceo de los coches, las huellas de neumático dejadas en el asfalto al acelerar bruscamente, la deformación de la carrocería por los constantes choques, el humo que sale de los radiadores –el efecto de transparencia resulta genial–, ruedas que salen despedidas, el tratamiento de las sombras, ventanillas con cristales rotos...

Las herramientas utilizadas en la programación y el diseño gráfico han permitido todo esto, y mucho más. Tengamos en cuenta, como aspecto primordial, que «Destruction Derby» resultará, esencialmente, un arcade 3D cuya acción se desarrolla en tiempo real. Este dato no hace sino más encomiable el esfuerzo puesto en todos los detalles, como la vertiginosa generación de decorados y la nula ralentización de la velocidad del juego, pese a la enorme "masa" gráfica en múltiples escenas –texturas y sombreados incluidos–. Y, además, las pequeñas cosas, como la reproducción simultánea de la acción en diversos videomarcadores situados en zonas concretas de los circuitos, aumentan aún mucho más esta calidad.





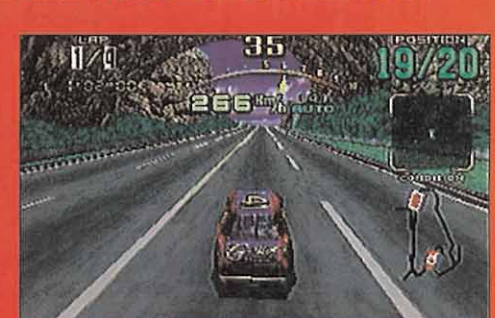
ESPECTÁCULO+TÉCNICA +ADICCIÓN=OBRA MAESTRA

La diversidad del juego, junto a su brillante calidad técnica y el explosivo espectáculo de acción pura que ofrece, es la guinda con la que Reflections piensa adornar su pastel.

En total, «Destruction Derby» incluirá tres modalidades diferentes de juego:

¿QUIÉN GANARÁ LA CARRERA?







Al contemplar las imágenes de «Destruction Derby», acuden a la mente, de manera inmediata, dos títulos como posible alternativa y/o rivales al juego de Psygnosis. Uno, «Ridge Racer» sobre la misma plataforma, PlayStation. Otro, «Daytona USA», para Sega Saturn.

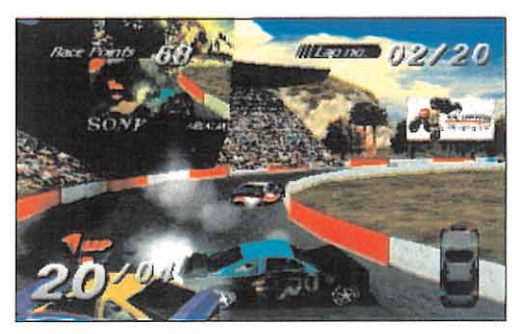
Hablamos de lo que ya está aquí, ya que, pensando y pensando, podríamos aumentar la lista con «Sega Rally» de Saturn, o los mismos «Screamer» y «Fatal Racing», de Virgin y Gremlin, respectivamente, para PC.

Pero no nos despistemos. Como ya hemos dicho, la comparativa con los dos primeros títulos mencionados se hace inevitable. Sin embargo, basta fijarse con detenimiento en «Destruction Derby» para darse cuenta de que va más allá de lo que han llegado sus posibles competidores. Más allá en cuanto a originalidad y variedad se refiere.

Todos estos juegos poseen una calidad altísima y envidiable. Pero también, cada uno en su lugar, no tienen por qué hacerse la competencia.

Todo esto no hace sino beneficiar al usuario, que puede encontrar en esta diversidad su(s) juego(s) ideal(es). No se trata de llegar el primero a la meta, sino, tan sólo, de cruzarla. Dos ya lo han hecho. El tercero, tiene, a buen seguro, su puesto reservado en el podio.





"Smash Up Racing", "Stock Car Racing" y las fabulosas e increíblemente divertidas "Destruction Derby Sessions". Vamos a explicar, con algo más de detalle, las últimas o, al menos, una de estas "sesiones".

El coche que pilotamos aparece situado en mitad de una extensión de terreno, limitada por vallas a los lados, formando una especie de "arena" circular. Una cuenta atrás aparece en pantalla y, al llegar a cero, multitud de coches aparecen de todas partes, lanzándose como kamikazes contra nuestro vehículo, que se convierte en un hermoso ejemplo de aquel slogan que decía "la arruga es bella". Pero esto es sólo el comienzo. Durante el tiempo que dura la prueba, renqueante y humeante, nuestro automóvil debe dedicarse a buscar, como en los coches de choque, cualquier posible víctima –la que más cerca nos pille– contra la que estrellarse.

El final llega cuando todos los vehículos han quedado para el arrastre, con maquinaria y carrocería destrozadas, y tan sólo uno conserva aún su capacidad motriz.

La faena se redondea con la confirmación de Reflections de que la versión final del juego contará con la excepcional opción de juego en conexión –"link cable", para unir dos PlayStation, y en serie, para PC– con lo que la diversión se verá multiplicada por dos.

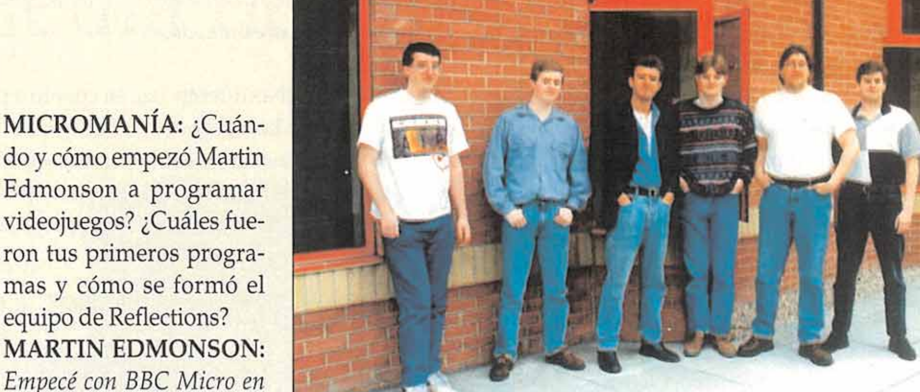
«Destruction Derby», ya lo dijimos, significa la vuelta de Reflections al mundo del videojuego y, os podemos asegurar, tras contemplar una versión al 80% del programa, de que será a lo grande.

F.D.L.



Martin Edmonson

Director de Proyecto de «Destrction Deby».



Martin Edmonson a la cabeza del grupo de programación Reflections, creador del más revolucionario software de entretenimiento para la PlayStation de Sony –«Destruction Derby–.

MICROMANÍA: ¿Cuándo y cómo empezó Martin Edmonson a programar videojuegos? ¿Cuáles fueron tus primeros programas y cómo se formó el equipo de Reflections?

MARTIN EDMONSON: *Empecé con BBC Micro en 1.985. Junto con un amigo del colegio programé «Ravenskull» y «Codename: DROID», ambos para Superior Software. Los dos tuvieron un gran éxito y ello me dio ánimos para pasar a ST y Amiga. En algún momento de 1.988 estábamos programando una demo sencilla de «Ballistix» en ST que mostramos a Psygnosis. Ésta quedó tan satisfecha con el juego que decidió publicarlo, y fue entonces cuando se inició la larga relación. Mientras progamaba «Ballistix» pasé mucho tiempo leyendo el manual de consulta de Amiga Hardware e inventé un sistema de scroll parallax. Después, empezamos a programar «Shadow of the Beast» con dicho sistema. Entonces pensamos que estábamos corriendo un riesgo al programar un juego específico para Amiga, ya que las ventas de los juegos de ST superaban ampliamente a las de Amiga. Los esfuerzos se vieron recompensados cuando el juego sobrepasó las expectativas. Creo que los usuarios de Amiga estaban hartos de las pobres conversiones de ST y Beast demostró las capacidades insospechadas de Amiga. Los juegos que le siguieron fueron «Beast II y III», «Awesome», «Brian the Lion» y «Destruction Derby».*

M.M.: Desde el lanzamiento de los primeros juegos comerciales ¿cuántos cambios se han producido en el equipo de programación?

M.E.: *Soy el único miembro superviviente del equipo original. Los demás se marcharon hace 3 ó 4 años, durante las labores de programación de «Beast III». Ahora hay 6 miembros que llevan conmigo en el equipo desde aquella época.*

M.M.: Hemos oído que «Destruction Derby» ha sido el mejor juego de la historia de Reflection. Teniendo en cuenta el impresionante historial, ¿qué opinión os merece ese comentario?

M.E.: *Me agrada mucho. De hecho, es el primer juego programado por mí del que he disfrutado probándolo. Creo que lo más satisfactorio es la reacción de otra gente cuando llega a conocerlo. Aun cuando el programa no pretende ser gracioso, estas personas se tronchan a la vista de los montones . Me gusta que se respete todavía «Shadow of the Beast» y espero que guarde un buen recuerdo de «Destruction Derby».*

No hay nada como ver a un puñado de chalados corriendo a toda velocidad por un circuito y chocando entre sí.

M.M.: ¿Cuáles son los principales aspectos que tenéis en cuenta a la hora de realizar un proyecto como «Destruction Derby», según Psygnosis? ¿Quién se encarga del guión, el concepto y las primeras etapas?

M.E.: *Reflections siempre se ha encargado del diseño* ►



del juego. Me parecería mucho menos gratificante llevar a cabo las ideas de otro. Que yo recuerde, Psygnosis nunca nos ha impuesto un cambio de diseño.

M.M.: ¿Cuáles creéis que, a excepción de la alta tecnología de la que disfrutamos hoy en día, son las principales diferencias entre el mercado actual del videojuego y el de hace 5 años?
M.E.: *Creo que hoy en día los jugadores tienen que emplear menos su imaginación. Hace cinco años los juegos eran sencillos en cuanto a presentación gráfica, pero ahora se acercan cada vez más al mundo real: los mapeados de texturas ni siquiera existían en las máquinas pequeñas hace pocos años. En cuanto a la jugabilidad, creo que aún hay muchos juegos antiguos que son superiores a los actuales, pero me doy cuenta de que una parte del problema está en que los juegos de ordenador eran algo completamente novedoso en los años 80. Por supuesto, las redes ofrecen una dimensión completamente nueva del videojuego: incluso un programa sencillo o aburrido puede convertirse en una gran fuente de diversión al jugar conectado a 4 ó 6 amigos.*

M.M.: ¿Cómo surgió el concepto de «Destruction Derby»?
M.E.: *Cuando era más joven iba a ver este tipo de carreras en la vida real. No hay nada como ver a un puñado de chalados corriendo a toda velocidad por un circuito y chocando constantemente entre sí. ¡Hay algo muy fascinante en los amasijos de chatarra!*

M.M.: ¿Por qué elegísteis PlayStation y PC como soporte de «Destruction Derby»? ¿Cuáles son las diferencias entre ambas versiones?
M.E.: *Porque cuando se inició el proyecto, PlayStation era el único formato capaz de hacerle justicia, aunque, por supuesto, pronto va a haber más. No se puede ignorar el enorme tamaño del mercado de PC, y con la popularidad creciente de Pentium, las conversiones son ahora más factibles que hace un año.*
En cuanto a las diferencias, digamos que debido a la gran cantidad de colisiones y los complejos cálculos que hay que efectuar en «Destruction Derby», el código principal de éste corre mucho más deprisa en un PC rápido, pero, obviamente, los PCs no ofrecen los mapeados de texturas que brinda PlayStation.

M.M.: Con las consolas de nueva generación (Ultra 64, Saturn, M2,...), ¿en qué posición se sitúan los ordenadores, como máquinas de juego? ¿Cuáles son los pros y los contras de PC frente a ellas?
M.E.: *La ventaja de los PCs frente a las consolas es su capacidad para conectarse a través de red. Su potencia va a seguir aumentando, pero también lo hará la de las consolas, que siempre van a estar un paso adelante gracias a su hardware dedicado.*

M.M.: ¿Hay muchas diferencias, en cuanto a programación, entre las versiones de PSX y PC?
M.E.: *Hay diferencias por cuanto las rutinas gráficas de PC tienen que ser programadas en el código de la máquina partiendo de cero, mientras que PlayStation ya las ofrece en su hardware.*



Soy el único miembro superviviente del equipo que fundó Reflections. Los demás se marcharon hace 3 ó 4 años, durante las labores de programación de «Beast III». Ahora hay 6 miembros que llevan conmigo en el equipo desde aquella época.

M.M.: ¿Habéis empleado herramientas comerciales o las desarrollásteis vosotros mismos?
M.E.: *Las herramientas básicas de programación fueron unos Pentiums de 100 Mz –para reducir los tiempos de compilación y ensamblaje– conectados a equipos de programación Psy-Q PlayStation. Los modelos fueron creados en un Indigo 2 de Silicon Graphics provisto de Softimage, y los gráficos y texturas fueron creados en Power Macs mediante Photoshop.*

M.M.: «Shadow of the Beast pudo haber sido demasiado bueno para la época en que se lanzó. ¿Crees que se dirá lo mismo de la versión PlayStation de «Destruction Derby»?
M.E.: *Debo decir con satisfacción que gracias a «Destruction Derby» hemos aprovechado mejor las prestaciones de PlayStation que ningún otro juego que haya visto hasta ahora. Estoy seguro de que los mejores juegos de PlayStation aún estar por llegar según vayamos descubriendo nuevos trucos y nuevas técnicas.*

M.M.: Alguno de los efectos mostrados en «Destruction Derby», como el humo que sale de los coches accidentados, son realmente impresionantes ¿Qué clase de problemas encontrásteis a la hora de realizarlos, y cómo conseguísteis solucionarlos?
M.E.: *El mayor problema fue encontrar el equilibrio entre la velocidad y los efectos.*

M.M.: ¿Cuánto tiempo invertísteis en la investigación de pruebas reales de coches y demás acontecimientos para lograrlo?
M.E.: *De unos cuantos a esta parte he participado esporádicamente en algunas carreras en mi tiempo libre, pero específicamente con vistas a la programación de «Destruction Derby», hace unos 8 meses compré un coche viejo y corrí en un circuito local. ¡Nunca más! Esa gente está verdaderamente chalada y creo que tengo suerte de poder contarlo. Sin embargo, hablando en serio, me lo pasé en grande y la experiencia me reafirmó en mi idea de que la sensación general de destrucción es maravillosa.*

M.M.: Después de acabar el proyecto de «Destruction Derby», ¿tenéis algún nuevo juego en proyecto? ¿Cómo va a ser?
M.E.: *Hay alguno, pero obviamente no puedo revelarlo, de momento.*

EL CDROM que esperabas

autopista catálogo 4.900 ptas

La más completa colección interactiva y multimedia de automóviles



Autopista, la publicación líder de ventas y audiencia, así como de mayor prestigio entre las dedicadas al automóvil, presenta un catálogo mundial de coches en soporte CD-Rom, elaborado a partir del *Autocatálogo*, anuario que se viene publicando desde hace 15 años, y que actualmente se edita en 20 países.

De cada modelo se ofrece la más amplia información audiovisual.

En el CD-Rom *Autopista Catálogo* se incorporan las más espectaculares soluciones multimedia, con más de 1.500 fotografías, y presentaciones de más de 500 modelos con locuciones y fondo musical .Además, la información de los modelos más novedosos e interesantes del mercado se complementa con dinámicas animaciones audiovisuales, que incluyen fotografías a pantalla completa, video, locuciones y fondos musicales.

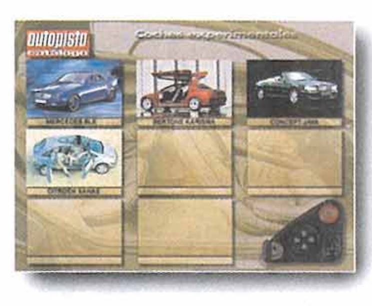




Pantallas de selección de modelos y de presentación de características técnicas.

En el catálogo mundial, por medio de fotografías y locuciones con fondos musicales, se muestran más de 1.800 modelos y versiones de automóviles fabricados en todo el mundo, con 70.000 datos técnicos y los precios actualizados de los 1.200 coches que se comercializan en España.

Desde cualquier parte de la aplicación es posible realizar la comparativa de hasta cinco modelos en una misma pantalla y por medio de hipertexto, se dispone de explicaciones detalladas de los términos técnicos más habituales.





Por medio de álbumes de fotos se presentan los modelos seleccionados, así como las comparativas.

Todo ello con la garantía informativa del grupo Luike-motopress, una de las más importantes editoriales de publicaciones periódicas de nuestro país, y la líder entre las especializadas en temas de automoción.

REQUISITOS TECNICOS

- *PC compatible, con entorno Windows 3.1*
- *Lector de CD-Rom*
- *Tarjeta de sonido*
- *Tarjeta gráfica VGA de 256 colores*
- *Ratón*
- *Memoria disponible: mínimo, 4 MB de RAM; recomendable, 8 MB*





EN KIOSCOS,
GRANDES SUPERFICIES,
LIBRERIAS
Y TIENDAS INFORMÁTICAS.

Si lo prefieres, solicita tu ejemplar por teléfono y lo recibirás en tu domicilio sin recargo alguno.
"Atención al lector", Telf.: 91-347 01 37. Horario: lunes a viernes, 9 a 13 horas.

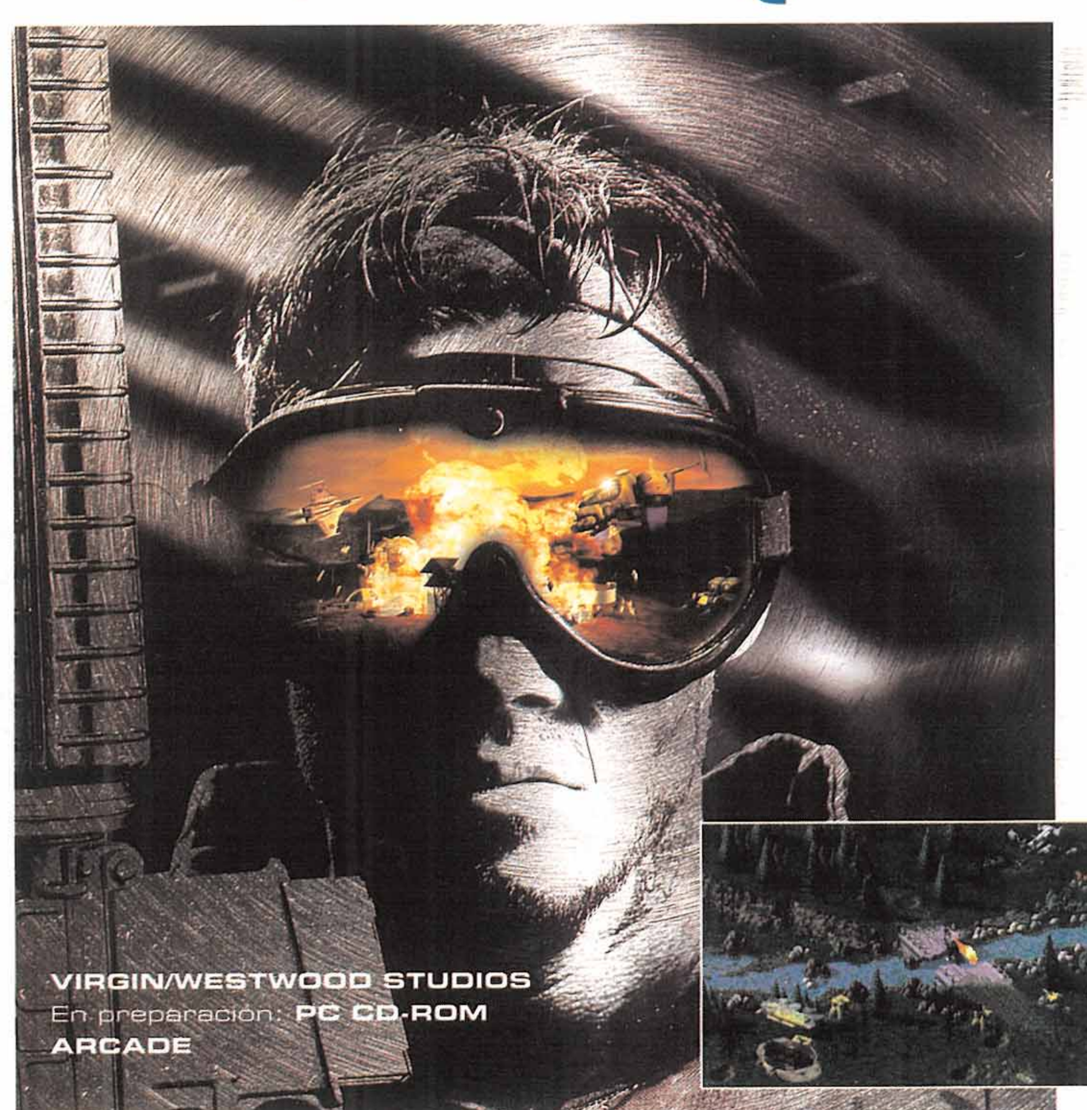
Con la garantía informativa de
Luike-motorpress



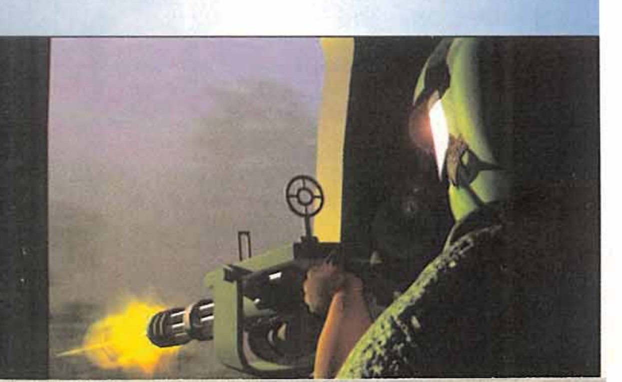
La guerra que viene

COMMAND & CONQUER

ESTÁ MÁS QUE DEMOSTRADO. CADA VEZ QUE VIRGIN ANUNCIA UNA NUEVA PRODUCCIÓN, TODA LA PRENSA ESPECIALIZADA SALTA –SALTAMOS– DE SUS ASIENTOS Y BUSCA Y REBUSCA MATERIAL PARA OFRECER A SUS LECTORES. EN ESTE CASO, LOS DE LA VIRGIN NOS HABLARON DE «COMMAND & CONQUER», UN NUEVO JUEGO DE ESTRATEGIA MUY AL ESTILO DE SU ACLAMADO «DUNE 2: BATTLE FOR ARRAKIS», PERO CON NOTABLES MEJORAS EN TODOS LOS ASPECTOS. EL CD-ROM, Y POR PARTIDA DOBLE, HA SIDO EL SOPORTE ELEGIDO EN ESTA OCASIÓN, MÁS QUE NADA, PORQUE ERA EL ÚNICO QUE PODÍA CONTENER TODA LA PARAFERNALIA GRÁFICA DE LA QUE HARÁ GALA «COMMAND & CONQUER». ESTO ES, PUES, LO QUE HEMOS PODIDO VER HASTA EL MOMENTO DE LA NUEVA "BOMBA" DE VIRGIN.



VIRGIN/WESTWOOD STUDIOS
En preparación: PC CD-ROM
ARCADE

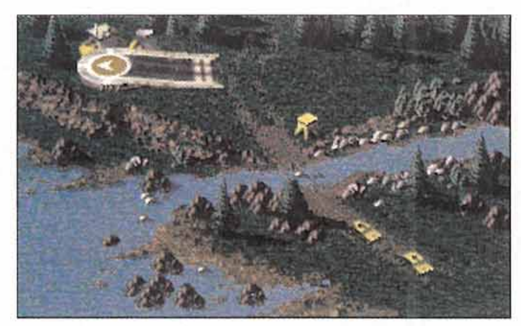


Sin duda alguna, el éxito de «Dune 2» ha propiciado la vuelta de un estilo de juego que, aunando mucha estrategia y grandes dosis de "militarismo", permite al jugador/usuario hacerse cargo de un ejército completo con el cual combatir contra el adversario de turno sin ningún límite de hombres, armamento y demás equipos que hacen falta para la batalla.

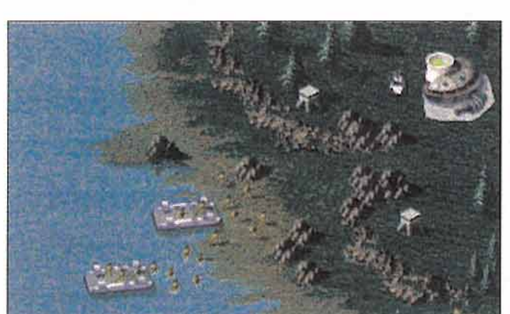
BUENOS Y MALOS

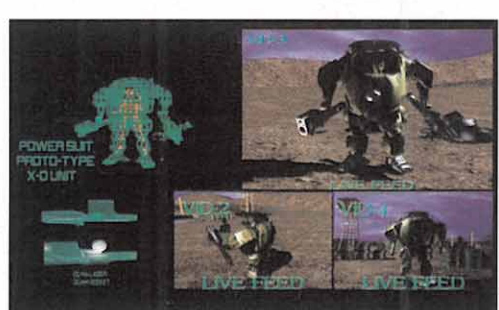
Para empezar, el argumento de «Command & Conquer» es más que sugerente. En el corazón de las naciones del tercer mundo se ha detectado la presencia de ingentes cantidades de un nuevo, valioso y extraño mineral llamado Tiberium. Nada más conocerse la noticia, el balance de la economía mundial se tambaleaba ante la impaciencia de todos los países



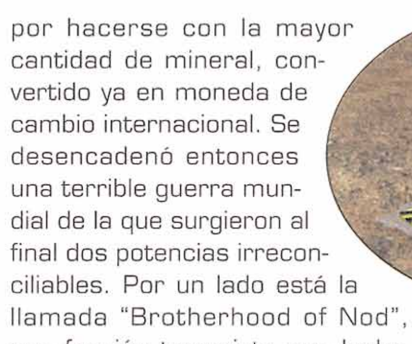


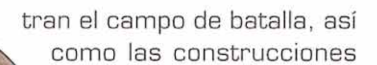












por hacerse con la mayor cantidad de mineral, convertido ya en moneda de cambio internacional. Se desencadenó entonces una terrible guerra mundial de la que surgieron al final dos potencias irreconciliables. Por un lado está la llamada "Brotherhood of Nod", una facción terrorista que lucha por hacerse con el monopolio del Tiberium, y por otra parte, la "Global Defence Initiative", una alianza formada por varias naciones cuyo fin es el de distribuir justamente el preciado mineral entre todos los habitantes de la Tierra, cada una con su escudo distintivo.

Con este jugoso argumento, Virgin nos propone formar parte en la lucha de los dos bandos poniéndonos al lado de aquél que más nos atraiga, para llevar a cabo las diferentes misiones de las que se compone la acción. Es decir, en esta ocasión, vamos a poder elegir entre ser "de los buenos" o "de los malos". Esto, aparte de ser algo novedoso, permitirá acceder a diferentes tipos de armamento y construcciones, ya que cada bando tiene sus propias características, tanto de táctica como a nivel gráfico. Atractivo ¿verdad?

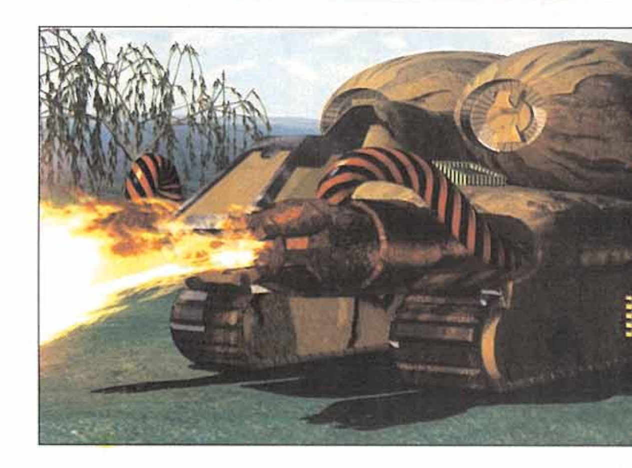
DESPLIEGUE GRÁFICO

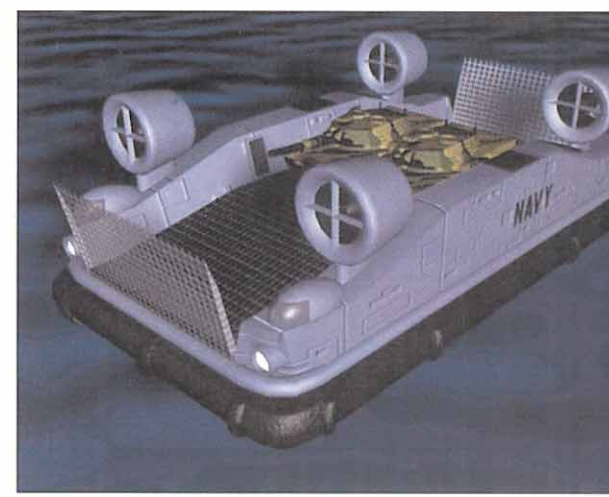
A juzgar por lo visto, parece que lo que va a primar en todo el desarrollo de «Command & Conquer» es la calidad gráfica. Aparte de los ya clásicos pequeños gráficos que muestran el campo de batalla, así como las construcciones y armamento de cada bando –ya vimos algo parecido en «Dune 2»–, el juego estará plagado de multitud de secuencias renderizadas de esas que te dejan con la boca abierta. El CD contendrá nada menos que 60 minutos de estas espectaculares animaciones. Y eso no es todo, ya que va a presentar también abundante material videográfico, con personajes y voces reales.

Pero lo que quizá llame más la atención es el hecho de que toda la parte de estrategia será ejecutada en tiempo real. Además, la calidad de los gráficos de batalla a los que antes aludíamos ha sido cuidada hasta tal punto que el detalle es lo que más ha importado a los diseñadores de Virgin, con lo que vamos a poder apreciar todo lo que acontezca en la contienda, sin perder detalle.

Otro importante elemento presente en «Command & Conquer» y que hará las delicias de los aficionados a la parafernalia militar es la legión de artefactos, edificaciones y demás maquinaria que podremos ver y controlar durante el juego. Con nombres como "Devil's Tongue Incinerator Tank" o "Air Cushioner All Terrain Landing Craft" os podéis hacer una idea de lo que estamos hablando: toda una imaginería técnica y gráfica al servicio del jugador.

Por último, reseñar que en «Command & Conquer» podrán jugar dos jugadores con sus equipos conectados en serie, en red o vía modem.





Y, por ahora, no podemos contaros más sobre el nuevo lanzamiento de Virgin. Echad un vistazo a las imágenes que acompañan a esta "preview" y estaréis tan impacientes de jugar con «Command & Conquer» como nosotros.

F.J.R.

PREVIEW

EMPIRE

En preparación: **PC CD-ROM**

ESTRATEGIA

The Civil War

NORTE Y SUR

Sobre la Guerra Civil norteamericana hay miles de libros, cientos de películas e incluso series de televisión. Ahora, en Empire, han decidido que ya era hora de que una guerra tan mítica y gloriosa tuviese un profundo tratamiento en los ordenadores y han pensado que nada mejor que un war-game para rendir homenaje al histórico acontecimiento y trasladar tan magna epopeya bélica al ámbito del entretenimiento, con la impagable ventaja sobre cualquier libro, película o serie de televisión que supone el poder participar activamente en la acción.

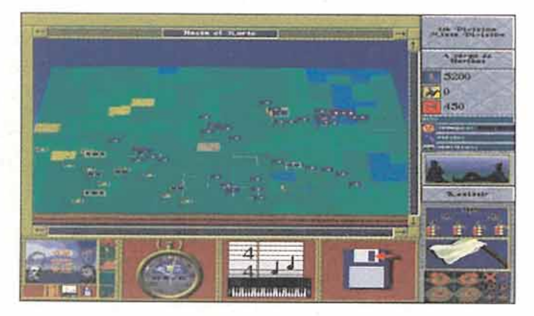
Se ha pretendido recrear a la perfección todo el contexto militar, político y social que recogen los libros de historia para dotar a la simulación de un realismo absoluto tanto en lo referente a la representación de los enfrentamientos como a la creación de las fuerzas contendientes.

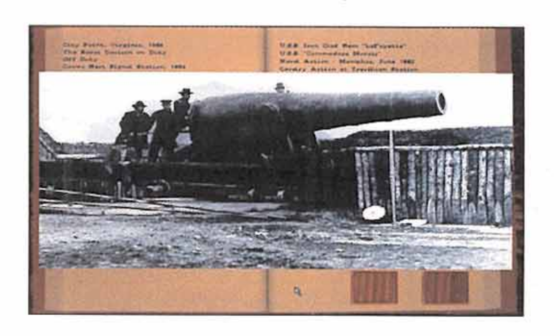
Y para ello, se ha empezado por incluir un manual de consulta interactivo para que el usuario pueda conocer todos los detalles sobre la guerra. Fichas de los personajes más relevantes con sus correspondientes fotografías, un tratado sobre las armas de aquel entonces en los cuatro cuerpos del ejército fundamentales, y las tácticas militares más usuales, grabados de la época, un estudio de las batallas más importantes con sus mapas, un calendario cronológico, el libro escrito por David Muzzy e, incluso, algunos artículos de los periódicos son algunos de los contenidos que incorpora esta enciclopedia.

REALISMO ABSOLUTO

Pasando ya al terreno de la simulación en sí, parece ser que el realismo total va a ser su principal característica. Habrá dos modos de juego: batallas históricas aisladas y la campaña militar completa, en las que nos podemos enfrentar bien a un contrincante humano vía modem o al ordenador. El sistema de juego va ser tan fácil de utilizar –todos los iconos van a ser traducidos al español y el manual incluirá un completo tutorial– como espectacular. Sobre una representación tridimensional del terreno, se sitúan las unidades militares, con sus respectivos valores de infantería, artillería y caballería, y se transmiten órdenes de todo tipo: desplazamiento, ataque, retirada, etc. El zoom permite ver con claridad el desarrollo de los enfrentamientos, como carga la caballería, la lucha cuerpo a cuerpo a bayoneta entre las infanterías y, además, es posible rotar en cualquier dirección para obtener en todo momento el ángulo de vista más adecuado. Las tácticas envolventes, la de las pinzas de cangrejo y la de la retirada de una pequeña fuerza para atraer al enemigo a nuestras posiciones, serán las más empleadas por los adictos a la estrategia. Pero además del propio realismo en el desarrollo de la batalla, en el modo de campaña habrá que preocuparse de qué dinero hay disponible para contruir fábricas de armamento, casas de reclutamiento, hospitales, campos de prisioneros, pero cientos de cosas más que prometen hacer de este «Civil War» algo increíble tanto a nivel gráfico –batallas tridimensionales y resolución SVGA– como en el realismo propio de la simulación, que atraerá a los aspirantes a imitar a Lincoln, Grant o Lee.

A.T.I.









__Micromanía__ se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

AHORA QUE YA SE HAN ACABADO LAS VACACIONES PARA LA MAYORÍA, PODEMOS AFIRMAR QUE NO HABÉIS PERDIDO EL TIEMPO EN ESTOS MESES DE VERANO, EN LOS QUE HEMOS RECIBIDO CARTAS COMO NUNCA. EL TIEMPO LIBRE OS HA ANIMADO A ESCRIBIRNOS CONTÁNDONOS SOBRE TODO VUESTRA OPINIÓN SOBRE LA REVISTA, HACIÉNDONOS SUGERENCIAS, Y FORMULÁNDONOS TODA SUERTE DE PREGUNTAS. NOS AFIRMAMOS EN NUESTRO DESEO DE CONTESTARLAS TODAS Y CON LA MAYOR PRONTITUD, PERO EL VOLUMEN DE LAS MISMAS NO SIEMPRE LO PERMITEN. POR LO TANTO, SI NO VEIS PUBLICADAS VUESTRAS CARTAS EN ESTE NÚMERO, NO DESESPERÉIS Y ESPERAD A LOS PRÓXIMOS. Y SI SOIS DE LOS AFORTUNADOS EN VER VUESTRO NOMBRE AQUÍ REFLEJADO, ESO NO OS VA A SERVIR DE EXCUSA PARA QUE NO NOS PODÁIS SEGUIR ESCRIBIENDO.

ASPECTOS DE LA REVISTA

Querría haceros una crítica acerca de la revista. Es sobre los comentarios y la puntuación de los juegos. Creo que los comentarios de los juegos deberían ser más duros y objetivos, ya que son esos aspectos negativos los que resultan decisivos a la hora de hacerse con un juego. Otra crítica es que se echan en falta las grandes fotos de la época anterior.
Uno de los aspectos positivos que me gustaría destacar de la revista son los reportajes y la tabla de las especificaciones técnicas, aunque yo preferiría que acompañasen a cada juego en cuestión.

Fernando Sánchez Barbero (Ávila)

RESPUESTA: Encajamos tus críticas y te las contestamos con nuestra opinión. Nosotros procuramos siempre comentar los juegos lo más objetivamente posible, y si no nos empleamos con más dureza con los mismos es porque no hace falta, ya que aquellos juegos que nos parece que no alcanzan un nivel aceptable no se comentan. Sobre el tamaño de las fotos, has de tener en cuenta que la revista es más pequeña, e intentamos llevar un equilibrio entre imágenes y texto, lo que no quiere decir que no pongamos fotos grandes. En cuanto a la tabla de especificaciones nos parece el mejor método para tener todas ellas a mano y poder ver los juegos de un vistazo.

LA BOMBA DEL CD-ROM

No le escribo para criticarle ningún punto de su revista, sino todo lo contrario, para felicitarle por su revista, rematándola con el bombazo de que tenga CD.
Con su revista no sólo leo el artículo de un juego que me interese, sino que lo pruebo. Me gustaría que pusiesen en uno de los CD-ROM la intro o el demo del juego «Commander Blood» o «Renegade».
Felicidades de nuevo y gracias por pensar en todo y en todos.

Juan Martínez Andrés (Guadalajara)

*RESPUESTA: El éxito de la inclusión del CD en Micromanía ha sido posible gracias a vuestro apoyo, sin olvidar que vosotros mismos nos propusísteis la idea.
Nos gustaría incluir las demos de juegos que vosotros nos pedís, pero las demos las realizan las compañías que producen los juegos, por lo que pasamos a ellas la petición que tu nos haces, esperando cumplirla pronto; mientras tanto, disfrutad de las que os ofrecemos en el disco compacto de este mes. Esperamos que os gusten.*

EL DESCUBRIMIENTO DEL MAC

Tengo 16 años y soy un lector de Micromanía desde el principio de la segunda época. Os felicito sinceramente por toda vuestra trayectoria, pero os escribo por otra razón.
Toda la vida he estado convencido de que los PC eran la mejor plataforma: polivalentes, potentes, flexibles, más o menos baratos. Pero un buen día me llevé un enorme desengaño. ¿Por qué? Probé un Mac. Se me cayeron todos los esquemas. ¿Cómo podía un ordenador del que ni siquiera se hablaba ser tan alucinante? ¿Cómo podía ser más barato que los PC? ¿Por qué el sistema operativo era tan rápido y sencillo...?
La gente tiene que darse cuenta de que no hacen falta tantos megas de RAM para utilizar un programa, porque el Mac usa un sistema de memoria virtual inimaginable para un usuario de PC, o que un Mac nunca se cuelga...
En resumen: no se puede dudar de que el Mac es mejor que el PC a todos los niveles, y más barato.

Jesús Abizanda Franco (Huesca)

RESPUESTA: Los Mac no han tenido en Europa, a diferencia de América, una gran difusión como ordenadores domésticos en detrimento de los PC. Como soporte de juegos es superado por los compatibles más que nada por la mentalidad tradicional de que el Mac es más que nada un ordenador de oficina; pero poco a poco esa tendencia se corrige. No obstante, hay muchos modelos Mac, a precios muy diversos, algunos de los cuales han sido bastante elevados durante mucho tiempo. Poco a poco han ido descendiendo, y ahora que Apple ha permitido que otras compañías fabriquen ordenadores Mac, se espera que cobren una mayor relevancia y aumente el número de usuarios. Los Mac, como los PC, tienen ventajas y desventajas, aunque desgraciadamente, tenemos que informarte que los Mac SÍ se cuelgan, por experiencia.

DUDAS SOBRE EL CD-ROM

El tema que me impulsó a escribiros fue la aparición del primer CD en la revista nº 6 de la tercera época, por lo cual me vi "gratamente" sorprendido, dado que no imaginé que la revista pudiese ser más completa. Las comillas son por las dudas que me surgieron acerca del vertiginoso cambio que está sufriendo el mundillo de la informática últimamente:
- ¿Quedará la posibilidad de que los usuarios de discos floppy puedan realizar copias de seguridad de los CDs?
- Los ordenadores de nueva generación, ¿sólo llevarán CD-ROM o también estarán dotados de unidad de disco?
- ¿Juegos tan excepcionales como «X-Wing» o «Tie Fighter» podrán ser usados en ordenadores actuales y de próxima generación?
- Los programas que actualmente están diseñados para funcionar bajo DOS, ¿lo harán también bajo Windows 95?
- ¿OS/2 Warp es un sistema operativo? En caso afirmativo, me remito a la pregunta anterior.

Jaime Velasco García (Sevilla)

RESPUESTA: Tus dudas nos han parecido muy interesantes, ya que algunas de ellas son frecuentes y nos las han expresado otros lectores, por lo que pasamos a contestarte. En principio, los grabadores de CD-ROM están proliferando en el mercado y en un futuro los usuarios podrán hacer copias de seguridad de sus programas por éste medio. Mientras no surja un medio de almacenamiento más barato y portátil que el disquete, éste seguirá incluyéndose en los ordenadores; y aunque por ahora el CD-ROM es un accesorio opcional, en un futuro no muy lejano es seguro que todos los ordenadores lo incluirán. La compatibilidad de los juegos de PC está garantizada en todos los micros derivados del Intel 8086 –286, 386, 486, Pentium...– bajo DOS, y probablemente también bajo Windows 95, que incorporará una shell de DOS. El Warp es un sistema operativo, y sus autores –IBM– aseguran que permite correr programas DOS.

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a:
MICROMANÍA
C/ DE LOS CIRUELOS 4,
SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES,
28700 MADRID
No olvidéis indicar en el sobre sección
CARTAS AL DIRECTOR

OCEAN

LA EXPERIENCIA HECHA Juego

Por Derek de la Fuente y José Carlos Romero

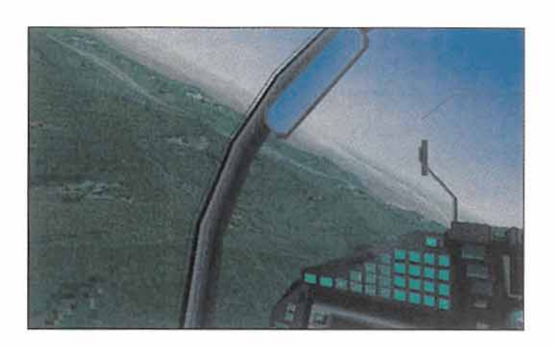
DURANTE AÑOS OCEAN HA PRODUCIDO Y COMERCIALIZADO DECENAS DE TÍTULOS QUE LE HAN SITUADO, POR UNA U OTRA RAZÓN, EN LOS PUESTOS DE CABEZA DEL PARTICULAR RANKIG DE LAS COMPAÑÍAS DE SOFTWARE. SIN EMBARGO, EN LOS ÚLTIMOS MESES LA COMPAÑÍA BRITÁNICA PARECÍA HABERSE TOMADO UN RESPIRO, ROMPIENDO EN CIERTO MODO LA AGRESIVA POLÍTICA DE LANZAMIENTROS MASIVOS A QUE NOS TENÍA ACOSTUMBRADOS. LÓGICAMENTE ESTE CAMBIO DE ACTITUD NO PODÍA DURAR MUCHO E INEVITABLEMENTE INDUCE A PENSAR QUE MÁS QUE DORMIRSE EN LOS LAURELES LO QUE HACÍAN ERA RECARGAR PILAS PARA PREPARAR UNA FUERTE CAMPAÑA EN LA SEGUNDA MITAD DEL AÑO. BUENA PRUEBA DE LO QUE DECIMOS ES ESTE ARTÍCULO, REALIZADO EN UNA RECIENTE VISITA A LAS OFICINAS DE OCEAN EN EL REINO UNIDO, EN EL QUE OS MOSTRAMOS CÓMO SERÁN SUS PRÓXIMOS TÍTULOS.

El objetivo EF



Digital Image Design, más conocida como DID, es una compañía de programación con un sólido historial avalado por programas de reconocido prestigio como «F-29 Retaliator» o «TFX». Actualmente están trabajando en «EF 2000», su último simulador de vuelo, y con intención de conocer algo más sobre el proyecto y hablar directamente con los responsables, nos trasladamos a sus oficinas situadas cerca de Manchester. Aquí tenéis nuestras conclusiones.

de la OTAN 2000





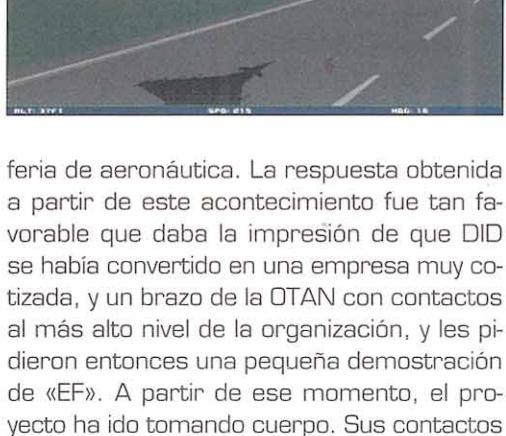


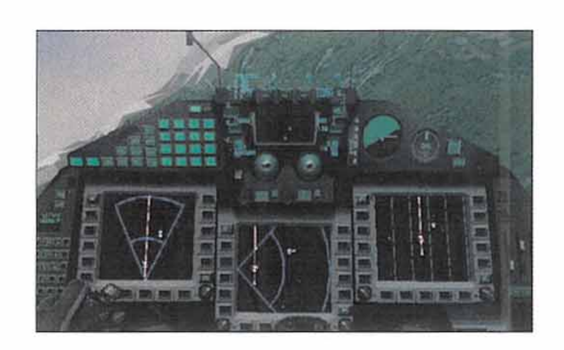


La primera impresión es clara, DID parece haber dado con «E.F. 2000» un enorme salto cualitativo en sus técnicas de programación y presentación desde su último programa. A esta conclusión se llega casi al momento, no sólo porque Martin Kenwright, el fundador y actual director de DID, hiciera especial hincapié en este punto, –cosa bastante frecuente, por otro lado, entre los grupos de programación–, sino porque por lo que hemos podido ver se ajusta por completo a la realidad.

SE ABREN NUEVOS CAMINOS

La presentación "oficial" de «EF 2000» tuvo lugar en el pasado E3 de Los Ángeles, donde despertó el interés de muchos de los profesionales asistentes a la feria. Sin embargo, no sólo dentro del sector del entretenimiento se han seguido muy de cerca los pasos de este programa. Ya durante las tareas de programación el equipo recibió ofertas de Vickers y la OTAN para desarrollar un programa barato de simulación basado en el «Euro fighter». Las negociaciones comenzaron cuando les pidieron que programaran un simulador animado por una demostración de unos de sus proyectos realizada en una feria de aeronáutica. La respuesta obtenida a partir de este acontecimiento fue tan favorable que daba la impresión de que DID se había convertido en una empresa muy cotizada, y un brazo de la OTAN con contactos al más alto nivel de la organización, y les pidieron entonces una pequeña demostración de «EF». A partir de ese momento, el proyecto ha ido tomando cuerpo. Sus contactos son ahora tan importantes que pueden utilizar una gran cantidad de material de investigación al que normalmente no tendrían acceso los programadores civiles. Gracias a esos contactos, han invertido mucho tiempo y dinero en investigación para asegurarse de que «EF 2000» sea el mejor simulador del futuro. Martin Kenwright, nuestro anfitrión en este recorrido, no se siente cohibido por el hecho de que muchos usuarios hayan encontrado algunas pegas en sus anteriores programas. En esta ocasión nada se ha dejado al azar; cuando uno visita sus oficinas y observa la gran cantidad de manuales, máquinas de Silicon Graphics y la dedicación de los profesionales que desarrollan su labor, no tiene más remedio que creer que «EF» va a abrir nuevos caminos.





MÁS QUE UN VIDEOJUEGO

Se ha potenciado tanto el realismo en el programa que la OTAN lo va a utilizar como un auténtico simulador con algunos matices diferentes. El aspecto general de «EF» es impresionante. No sólo es un simulador real de combate, sino que va acompañado por un programa de generación bélica y una sección de simulacro de batallas, por lo que se le ofrece al jugador un auténtico escenario de guerra. Mientras la mayoría de los programas del género presentan múltiples misiones que se desarrollan de forma lineal, en este caso se ha prestado una gran atención a las subsecciones del juego para garantizar una fiel reproducción de todo lo que implica una campaña bélica. Uno puede incluso sentarse y contemplar el desarrollo de los combates, mientras la inteligencia artificial del programa se ocupa del armamento, los escenarios y la potencia de fuego de ambos bandos, de modo que resulta verdaderamente sobrecogedor observar cómo se



llevan a cabo unas misiones aéreas tan reales como la vida misma.

"Nuestros juegos son más complejos, más intrincados, nos ocupan una quinta parte del tiempo habitual y una vigésima parte del presupuesto que la mayoría de los profesionales contratados por el ejército. Es por eso por lo que tantas compañías del sector de la aviación militar se han dirigido a nosotros", comenta Martin, para añadir a continuación que su empresa se encuentra en una posición privilegiada por cuanto el juego ya es una realidad y todos los medios de comunicación, desde la televisión hasta la prensa de ámbito nacional, está ansioso por ver los últimos proyectos de DID.

LA GARANTÍA DE LOS PROFESIONALES

Ahora mismo hay dos pilotos que están trabajando a jornada completa en DID para garantizar que «EF» no tenga ningún defecto. Con toda la información clasificada a la que han tenido acceso se les ha pedido que cambien algunas partes del juego para no revelar ciertos secretos oficiales, pero Martin está seguro de que el público en general considerará «EF» como algo especial desde el momento en que se ponga a jugar a él.

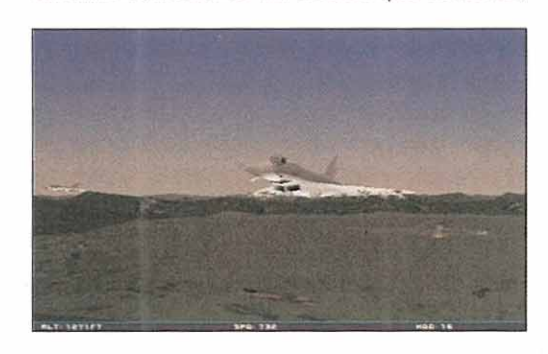
Las especificaciones del programa se presentan como un auténtico y grueso manual técnico de aviación militar. Desde sus 4 millones de kilómetros de paisajes, algunos de los cuales mostrarán diversos lugares conocidos, hasta la cabina virtual, pasando por los edificios y objetos provistos de nítidas texturas, uno no puede por menos que sentirse impresionado, pese al escepticismo inicial con el que observamos un proyecto nuevo.

LA TRAMA

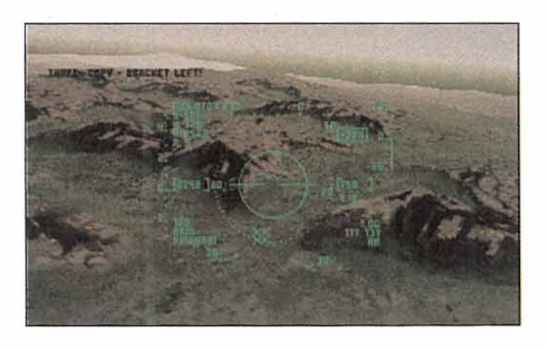
El argumento de «EF» nos cuenta que un destacamento ruso se ha infiltrado en territorio sueco y noruego, en un intento de conquistar un punto estratégico en el norte de Europa. Así pues, se ha desencadenado una guerra de desgaste y las fuerzas convencionales se ven envueltas en una guerra sin cuartel. El escuadrón controlado por el jugador ha sido movilizado para realizar una serie de misiones aéreas que van desde los combates hasta la ejecución de precisos y estratégicos golpes de mano en tierra firme. El factor subyacente al juego es que su inteligencia artificial genera al azar los elementos de cada misión, aunque todas éstas pueden tener el mismo planteamiento general, por lo que la posición de los demás aviones y la forma en que reaccionen siempre serán diferentes. Los jugadores tienen la posibilidad de seguir su propio criterio o realizar una serie determinada de misiones, o utilizar el sistema de generación de conflictos del programa.

LOS AVIONES

Otro aspecto impresionante del juego es la enorme cantidad de aeronaves que contiene, por lo que DID ha tenido que realizar una exhaustiva labor de investigación para garantizar el funcionamiento correcto de todas ellas. No se ha pasado por alto ningún detalle, desde la fuerza de la gravedad hasta algunos gráficos que son los más espectaculares que hemos podido ver hasta ahora en un simulador.







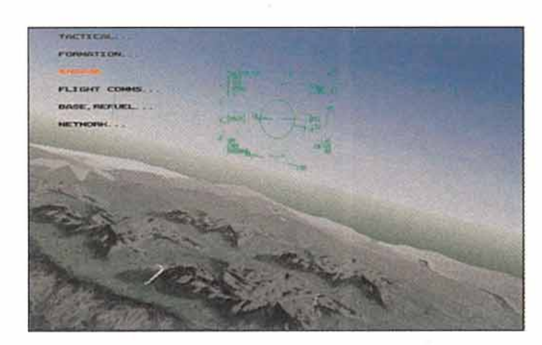
Muchos usuarios han aclamado el aspecto visual de «Flight Unlimited», el simulador de Looking Glass que se sitúa actualmente en primera línea, especialmente sus decorados de un realismo casi fotográfico, pero los escenarios creados por DID son igual de vistosos, gracias a sus sombreados, sus texturas y todas las avanzadas técnicas de presentación empleadas en su diseño.

Ante un juego tan realista uno puede sentirse tentado a creer que pilotar uno de estos monstruos puede estar fuera del alcance del jugador medio, pero DID ha estructurado de tal forma el programa que el usuario puede aprender poco a poco y cambiar cualquier parámetro del juego, hasta tal punto que se puede incluso jugar a él como si se tratara de un simulador convencional de combate.

Dentro de la cabina virtual, al jugador le sorprenderá la gran cantidad de información disponible. Dotada de un "heads up display" (HUD), ofrece tres muestras multifuncionales por las que el piloto puede mantenerse al tanto de una serie de datos. Además, en todo momento, tendrá a mano los mandos de aceleración y la palanca de pilotaje, contando también con un sistema directo de transmisión oral de mensajes y una completa simbología del casco para facilitar al máximo las maniobras de vuelo. Todos los instrumentos que aparecen en pantalla tienen una utilidad. Por ejemplo, el planteamiento de una misión del juego bien podría ser el siguiente. Se empieza por una serie de maniobras de despegue en formación en la base aérea de acuerdo con las instrucciones procedentes de la torre de control. Al despegar, la torre dará

permiso a los demás pilotos para que sigan en línea al primer avión. La perspectiva puede pasar de una visión del jugador a los restantes combatientes. Entonces se establece una formación. Se puede variar desde la formación en flecha, que no se usa para combatir, hasta la convencional para iniciar una maniobra de ataque. Los pilotos se las arreglarán para establecer una formación de naipe, con un avión a 2.000 pies (unos 640 metros) de distancia a nuestra derecha y 1.000 pies (unos 320 metros) por debajo de nosotros, mientras que los demás formarán un cuadrado por detrás de nuestra posición. En esta formación estamos en buenas condiciones para avistar los aparatos enemigos y esquivar sus posibles disparos... El siguiente paso consistirá en encender el radar –todos los aviones del mundo tienen uno–, que nos dará una relación de los aparatos que están tratando de localizar y, si detecta una amenaza, nos informará de ello y podremos entrar en formación. Otro elemento importante de los aviones es su movimiento. Lo habitual en los simuladores de vuelo es que utilicen una especie de vía férrea, a través de la cual se suceden todas las maniobras. Lo que «EF 2000» usa es un modelo simplificado aerodinámico para cada aeronave, de modo que se puede calcular la fuerza de ascensión, la resistencia al aire, potencia de empuje, etc. Como se podrá observar fácilmente, hay literalmente cientos de secuencias auténticas que se reproducen a lo largo del juego y para abarcarlo todo haría falta un completo manual. Decir que gracias al realismo de sus paisajes, los aviones y las zonas de combate, estamos posiblemente ante el simulador tridimensional de vuelo más detallado hasta la fecha. Con la posibilidad de pasar de VGA a SVGA mediante la simple pulsación de una tecla, podemos cambiar de modalidad sin una considerable pérdida de velocidad.







UN DÍA ENTERO

Otro aspecto importante en un juego con tantas misiones, y para completar dos en tiempo real haría falta un día entero, es que disponemos de una tecla de salto en el tiempo por la que conseguimos adelantar los acontecimientos. Lo que hace el programa en este caso es activar una versión simplificada de la lógica del juego hasta el punto en que aparece un enemigo o se muestra un mensaje importante en pantalla. Todos los elementos intrascendentes se suprimen.

Para elaborar la interminable lista de misiones, el código incorporado al programa de DID genera millones de ellas y luego hace una semblanza de entre 30 y 40 operaciones de alto riesgo –en las que el jugador rápidamente se ve involucrado en la acción–, y entonces se deja a elección de éste el escuadrón y el camino que se quiere recorrer.

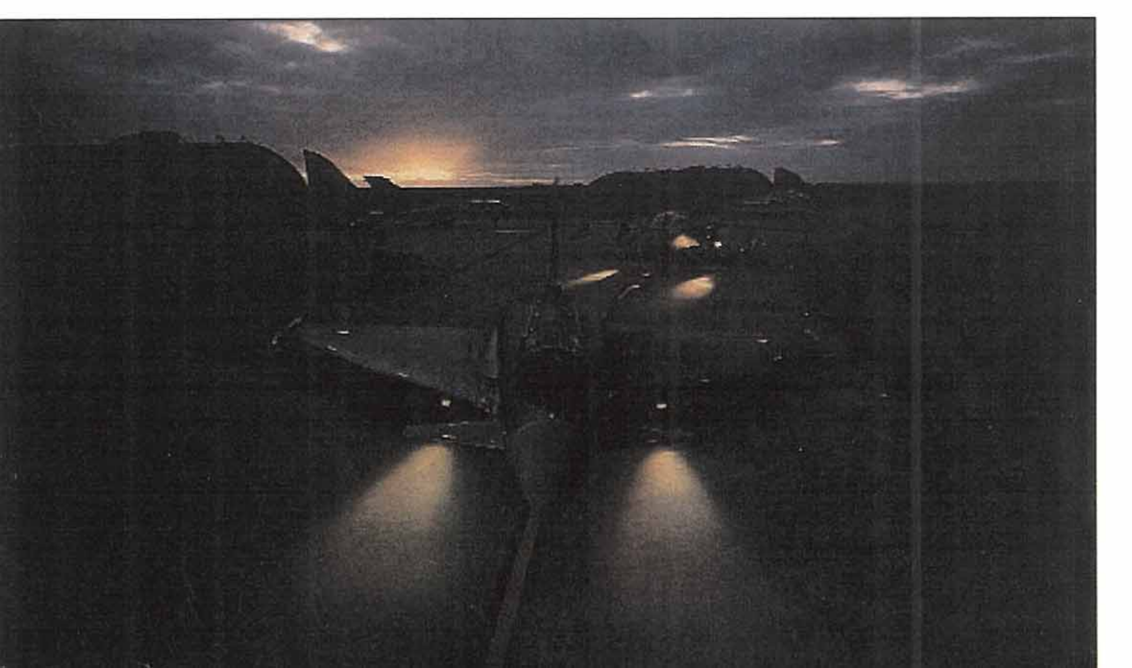
Por lo que respecta a la gama de aviones a disposición del usuario, realmente podemos decir que la base de datos del juego es una auténtica enciclopedia de la aviación militar moderna, desde los F16 hasta los aparatos de la antigua Unión Soviética. Con una función de piloto automático que permite al principiante subir a un avión y completar una partida en 30 minutos, el programa está concebido para cautivar tanto a los novatos como a los expertos. Una frase lapidaria de Martin ilustra esta afirmación: "es fácil de aprender, pero difícil de dominar". Un manual de 300 páginas acompaña al programa, que tiene voces y escenas de animación para sentirse inmerso en la acción.

EL MEJOR SIMULADOR

«EF» se desarrolla en tiempo real, con un absoluto control del piloto correspondiente e infinidad de perspectivas. Además de obedecer nuestras órdenes, tiene la suficiente inteligencia como para cuidar de sí mismo.

La velocidad de juego depende de la tarjeta gráfica que se utilice, de forma que, por ejemplo, una SVGA a 60 Hz proporcionará 20 cuadros por segundo.

Nuestra única duda con respecto a «EF», y tenemos que reconocer que cuando lo vimos tenía un aspecto impecable, es si su versión final estará libre de errores. Esperamos que DID no haya querido abarcar más de lo que podía realmente, pero tenemos el presentimiento de que esta vez va a acertar. Si Bill Steely ha declarado que daría cualquier miembro de su cuerpo por tener este juego, entonces es que debe de tener algo especial. Incluso Steven Spielberg ha comentado que se trata del mejor simulador de vuelo que ha visto jamás. Sólo nos queda esperar para opinar con precisión.

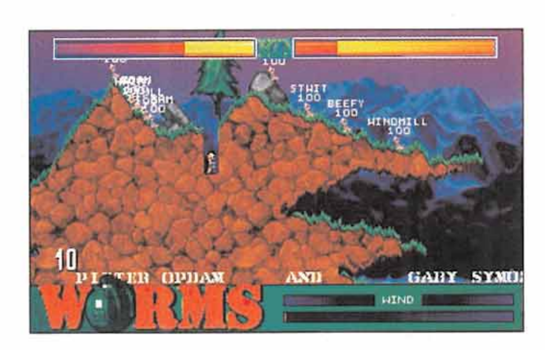


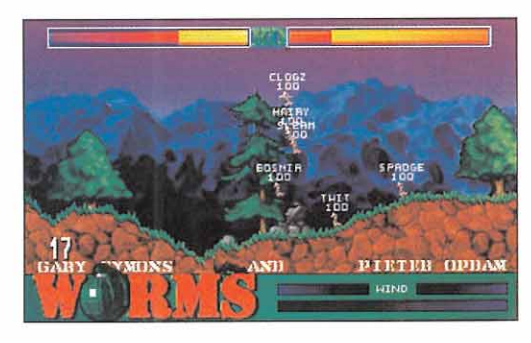
Extraña mezcla... de gusanos

Worms

TEAM 17/OCEAN
En preparación: **PC CD-ROM, PSX, SNES, SATURN, VIRTUAL BOY, MEGA DRIVE, 32 X**
Lanzamiento: **OTOÑO 95**







Ya os hemos hablado en alguna ocasión de este curioso título y qué mejor forma de echarle un primer vistazo que tomar asiento y jugar en las oficinas de Ocean.

El modo más directo de describir «Worms» es comentar que constituye una mezcla de «Lemmings» y «Cannon Fodder», con más elementos de este último. Así, el programa combina estrategia y acción, con ciertas dosis de violencia; por algo en el mundo de los gusanos el lema es matar o morir.

Pueden participar hasta 4 equipos, cada uno compuesto por 4 gusanos, aunque si así se prefiere, se puede elegir la opción de 8 jugadores con dos gusanos cada uno.

El jugador controla su propio ejército frente a los otros tres equipos –generados por la máquina si se desea– por turnos. El objetivo es sobrevivir a todos los peligros, de modo que aquel que conserve el último gusano es el que se alza con la victoria.

Los personajes podrán utilizar bazucas, misiles con cabeza buscadora, dinamita, granadas y un sinfín de armas mortíferas. Se puede incluso movilizar a un escuadrón especial de gusanos cuando las cosas se ponen feas... Cada uno tiene su propio cupo de puntos a partir de 100, por lo que si nuestro gusano apunta al enemigo y no consigue acertarle puede llegar a perder hasta 40 puntos. En cambio, si echamos mano del bazuca podremos liquidar a toda sabandija que se nos ponga por delante. Tal vez esto suene muy fácil, pero con un campo de batalla sembrado de minas y la posibilidad de recibir una buena dosis de metralla las cosas se ponen bastante más difíciles. Dado que los gusanos pueden girar, es posible incluso cavar un escondite o cubrirlo de andamios para mantenerse a salvo de los disparos enemigos.

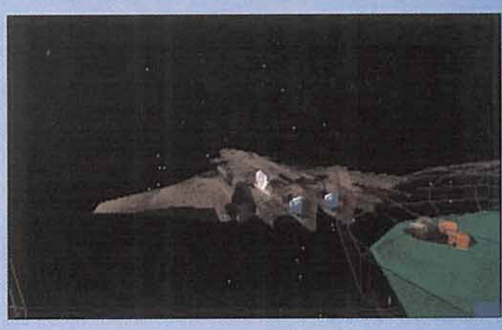
El planteamiento general de éste es muy parecido al de «Cannon Fodder»: se usan 2 cursores para alinear el disparo y los otros 2 para situar al gusano en posición de tiro. Es un juego sencillo en apariencia, pero que requieren grandes dosis de astucia.

Los decorados cambian constantemente, por lo que siempre deberemos considerar en qué escenario nos encontramos antes de entrar en acción. Se han incluido bosques, paisajes helados e incluso un mundo de fantasía. Además, a los viscosos gusanitos se les puede dar nombre e incluso hacer que hablen, ¡y vaya si hablan!

Sangre, violencia, estrategia, unos personajes simpáticos y variadas ideas de juego. Además, en la versión de CD-ROM se han incluido secuencias cinematográficas especiales.

¿Qué más se puede pedir?





OCEAN
En preparación: **PC CD-ROM**
Lanzamiento: **OTOÑO 95**

Ocean lleva ya varios meses trabajando en el desarrollo de este «Iron Angel». Un proyecto, que combina acción y simulación, en el que el jugador asume el papel de un piloto de principios del siglo XXI, cuando el mundo está al borde de una nueva gran guerra entre tres bandos, todos ellos equipados con una avanzada, pero diferente, tecnología. Básicamente, el juego/campaña se desarrolla entre tres facciones distintas que se enfrentan entre sí, con un resultado desigual en cada caso. Cada campaña consta de varias misiones que difieren enormemente entre sí, cada una de las cuales presenta características peculiares y algunas escenas intermedias al más puro estilo «Wing Commander».

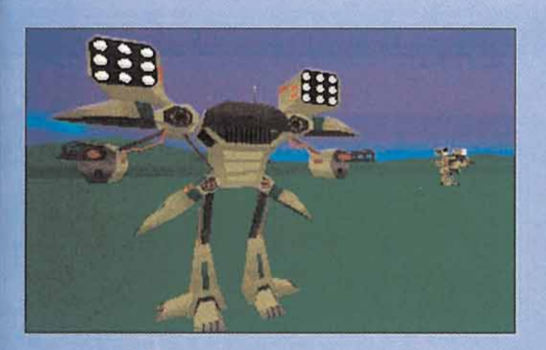
El juego contiene una mezcla de diversas operaciones, algunas de las cuales forman parte de una campaña completa mientras que otras son totalmente independientes y se denominan "misiones adicionales", una idea hasta ahora inédita. Estas misiones especiales podrán enfrentarnos a un enemigo en particular, y si no conseguimos llevarlas a cabo podremos encontrarnos con el mismo adversario reforzado más adelante.

Otra de las premisas del juego es que podemos sobrevolar cualquier lugar del mundo e incluso viajar a la luna y visitar sus estaciones espaciales, que en algunos casos tienen una longitud de hasta 1 milla.

Todo el juego se presenta en una espléndida tercera dimensión, con sombreados Gouraud y se ha prestado una gran atención a todos sus aspectos, desde los elementos

Entre simulación y arcade

Iron Angel





gráficos hasta la velocidad de la nave que controlamos, pasando por la forma en que reaccionan todos los objetos. En «Iron Angel» el jugador podrá aterrizar y camuflarse, para poner en marcha a su debido tiempo una cámara especial con la que verá lo que ocurre a su alrededor. Se podrán observar los movimientos y el fuego cruzado de la infantería. Asimismo, las explosiones de los tanques y otras escenas similares se podrán visualizar con esta cámara especial, sin necesidad de acercarse personalmente a la zona donde se producen.

El desarrollo de la acción en tiempo real es otra de las principales virtudes del programa, de forma que cada misión puede durar desde 5 minutos hasta una hora. Si desglosamos las distintas campañas que lo componen, tenemos un total de 150 misiones.

Asimismo, «Iron Angel» presenta un gran equilibrio entre la acción y la simulación de vuelo, con lo que la eliminación de un buen número de enemigos resulta tan importante como llegar a salvo a un punto determinado.

La inteligencia artificial del programa ha sido diseñada con vistas a absorber completamente al jugador, por lo que está ajustándose constantemente, pero el principal objetivo del juego es resultar lo más manejable posible sin crear demasiadas complicaciones. El realismo ha sido también una de las metas principales del equipo de programación. Una simple ojeada a la secuencia de presentación puede resultar tan espectacular como echar una partida.

El modelo real de cabina, en cuanto a su manejo, está basado en un programa de simulación, como los escenarios. La diferencia es que en el juego todo tiene un aspecto y reacciona de una forma más realista, e incluso existe un mayor equilibrio entre la acción, el juego interactivo y las maniobras de vuelo, para divertir más al usuario.

Todas las posibles contingencias de cada operación han sido minuciosamente estudiadas de antemano –por ejemplo, puede saltar un pequeño fragmento de ladrillo y dañar seriamente nuestro aparato–. La detección de sprites también se efectúa sobre la marcha, de forma que si se alcanza el depósito de combustible de otro aparato saldrá inmediatamente una llamarada o tal vez una nube de trozos de metal. La puntería en los disparos y las rutinas básicas del programa están perfectamente ajustadas.

Si alguien tiene la sospecha de que este juego le puede dar más de un quebradero de cabeza, la primera misión le tranquilizará porque consiste casi en una excursión guiada por un piloto, para que el jugador se familiarice con el entorno. El juego tiene muchos elementos de arcade, pero con el aspecto de un simulador "de altos vuelos". Se puede visitar el Ártico, viajar a Australia, etc., y todo se plantea de una forma muy intuitiva e instructiva antes de que estalle la guerra, por lo que cuando esto ocurra el jugador ya estará perfectamente preparado... con un poco de suerte.



Ocean superará a los "Doomies"

Dawn of Darknes

OCEAN

En preparación: **PC CD-ROM**

Lanzamiento: OTOÑO 95



«Dawn of Darness» es la particular aportación de Ocean a los juegos tipo Doom. Según los responsables, el juego ofrece mucho más que el clásico de Id en el sentido de que es más realista, más imprevisible y superior técnicamente. Uno de los elementos más inteligentes e innovadores del programa es que al controlar al personaje con teclado y joystick, podremos mover su cabeza mientras nos desplazamos, con lo que tendremos la posibilidad de correr y mirar a nuestro alrededor.

Otro de los aspectos importantes son sus efectos especiales de iluminación. Si una zona está iluminada por una fuente de luz, sólo veremos alumbrado ese sector, y si nos movemos dentro de él, también seremos iluminados. Los sombreados son otro de los apartados técnicos mejor elaborados del programa. Los gráficos han sido diseñados a mano, con un gran esmero en esas superficies de texturas que dan al juego un aspecto diferente –o, al menos, eso dicen–.

El argumento nos presenta a unos zombies que se han adueñado del planeta; el jugador controla a un reducido grupo de supervivientes al holocausto, cada uno de los cuales tiene su propia inteligencia. Nuestro objetivo será liberar al mundo de la amenaza zombie. La lucha es el ingrediente principal del juego. En suma, tendremos infinidad de escenarios diferentes y toques novelescos, con gráficos poligonales y un acento especial en el terror.

Os aviso que la lectura de las líneas que prosiguen os llevará a mundos desconocidos, repletos de aventuras insospechadas y poblados de seres de todas las especies. O sea, que si os metéis en nuestra reunión más vale que aviséis en casa de que llegaréis tarde. Esto se sabe cuándo empieza, pero no cuándo termina.

MANIACOS DEL CALABOZO

Y además, la variedad de ambientes visitables no tiene parangón en ninguna agencia de viajes que conozcáis. Claro que con toda la belleza de los exteriores me vais a permitir que os recomiende una inmersión, y no precisamente acuática. Habéis oído hablar de la fortaleza del Cráneo. Pues seguro que sí, y si no lo vais a hacer mucho durante los próximos meses, puesto que es en tan tétrico lugar donde transcurre la aventura que se cuenta en «Dungeon Master II». A estas alturas, ya algunos puede que tengáis la suerte de conocer mejor el citado castillo.

Pero para los que padezcan claustrofobia, aparte de recomendarles que se curen para disfrutar de «Dungeon Master II», debo hacerles saber que aún se buscan voluntarios para Avatar en cualquiera de las partes de Ultima publicadas en nuestro país, para explorar Britannia, la Isla de la Serpiente o Pagan. Asimismo, un tal Sheltem os invita a NO visitar Terra, mientras que Lord Xeen ha puesto un anuncio recomendando encarecidamente no ir por Clouds of Xeen. No les hagáis ni caso.

A los que sí es conveniente que se lo hagáis, pues vienen con muchas noticias interesantes que narrar, es a los compañeros que van a hablar durante los próximos minutos.

OTROS MANIACOS

En «Darkside of Xeen» nos espera Enrique Arias, de Barcelona, un recién llegado a nuestra "manía", tras pasar por "insulsos y simplones arcades, y aventuras gráficas más repetitivas que fotos hechas circulan del Guernica" –por supuesto, transcribo su opinión literalmente–. Lo cierto es que ha realizado algunas de las misiones que en tal lugar le han encomendado, y participa en la reunión con algunas dudas.

Primero, pregunta si debería entrar en la ciudad de Sandcaster, para la que ya posee el pase de entrada. Por supuesto, no tengas nunca miedo de explorar nuevos sitios, por difíciles que parezcan a priori: siempre tendrás la oportunidad de recuperar la partida grabada. Pero Sandcaster es la segunda ciudad del juego que debes visitar, y dentro te esperan personajes muy interesantes, algunos más siniestros que otros. Recuerdos a Xenoc y Morgana. En cuanto a los monjes de Drawkab, son una hermandad muy curiosa: ya sé que te parece que dicen bobadas, pero ¿has probado a leer sus frases al revés? Fíjate en su propiedad, y pongo un ejemplo para el resto de la congregación: "Eva, can I stab bats in a cave?". El quinto monje te pregunta qué es lo que estudian los miembros de la hermandad, y te recuerdo que las frases con esa propiedad se llaman palíndromos.

Respecto a la respuesta para Miles, estoy seguro de que la descubrirás cuando hayas explorado más «Darkside of Xeen»... no es necesario responder a todas las preguntas a la primera. Por lo demás, Enrique colabora con un consejo –usar el hechizo "Beast Master" contra los armadillos– y una lista con armas, armaduras y sus propiedades, no exenta de interés. Muchas gracias, Enrique, y recojo tus votos para «Darkside of Xeen», «Clouds of Xeen» e «Ishar II».

Adolfo Estévez, de Badajoz, es un maniaco más veterano, y en su carta hay referencias al clásico del género «Lords of Midnight» y al «Hobbit», ambos para el olvidado Spectrum. Se queja del predominio reciente de los juegos estilo «Doom», a lo que le respondo que no hay que preocuparse, mientras a los maniacos se nos dé «Dungeon Master II», la serie Ultima o el juego a que te refieres: «Clouds of Xeen». Hablamos ya de éste. El espejo que pide el rey Burlock, el mítico Sexto Expejo, está, como adivinas, en las profundidades del volcán. Una vez recorridas las cuevas, llegarás a la ciudad perdida de Shangri-La. Allí está el citado espejo, que te posibilitará el acceso a la otra cara de «Clouds of Xeen». Por tanto, no lo puedes coger para llevárselo al monarca. Por supuesto, para alcanzar la entrada del volcán perderás algo de vida en tus personajes, dado que hay que atravesar una zona de lava, pero con un hechizo de protección contra el fuego, el daño será soportable.

Además, Adolfo está inmerso en la magna obra de reconstruir Newcastle, para lo cual precisa los servicios de los ingenieros del rey, a los que no encuentra. Hombre, pues no están muy escondidos. Se encuentran en el nivel 1 del castillo del rey, en una

habitación del oeste. Adolfo equidistribuye sus puntos entre «Clouds of Xeen» y «Black Gate», y añade que no le acaban de convencer ni «Ravenloft» ni «Eye of the Beholder III» –es curioso, a mí también me defraudó un poco–.

De «Lands of Lore» habla ahora Juan Bautista Caballero, de Aranjuéz (Madrid). Desde tan hermosa población, Juan ha optado por sumergirse en las más oscuras Minas de Urbish. En fin, hay gente para todos los gustos... Lo cierto es que, por sus preguntas, no parece capaz de haber ahondado mucho en su lobreguez. En lo que constituye la parte superior de las minas, las oficinas, hay una puerta al sureste que me juego una llave de Vaelan a que no has conseguido abrirla. ¿A que no? Confiesa, bellaco, o no recibirás respuesta.

Si la traspasaste, encontrarías detrás un cofre con una llave de plata que abrirá el acceso a los niveles inferiores de la mina. Los seis puntos de que disponía Juan Bautista se dedican íntegramente a este juego, al que califica sin ambages de mejor JDR de todos los tiempos. Ah, hace otra pregunta más: ¿hay algún buen JDR español? La respuesta es negativa: no hay ninguno, ni bueno ni malo, al menos que yo sepa.



¿Qué os parece un salto al charco? Pues hala, vamos a Argentina, de donde llega Germán Shrevens, de Buenos Aires, preguntando cosas de un lugar aún más lejano: «Pagan». El corazón de tierra (Heart of Earth) y la punta del obelisco (Obelisk Tip) son dos de los cinco fragmentos que precisas para reconstruir el obelisco que te permita regresar a Britannia. Los otros tres trozos los obtendrás en las respectivas hermandades de hechiceros.

Efectivamente, en la isla Argentrock deberás superar un test, que ciertamente no es fácil. Para contestar bien las preguntas es conveniente que te leas todos los libros de la biblioteca y, en suma, seas capaz de captar la filosofía de los teósofos. Quizás en otra ocasión demos una lista de preguntas y respuestas, pero no es tan difícil como para llegar a ese extremo. Ánimo, que con un poco de paciencia lo sacarás. Y en cuanto al río de lava a que te refieres, supongo que es el que hay que saltar para llegar al Cónclave de los Sorcerers. Se accede a él mediante una doble puerta situada en la Stone Cove. El problema es que para abrir ambos quicios precisas de la ayuda de un hechizo que sólo obtendrás de los teósofos. Consecuentemente, no te molestes en buscar la puerta en tanto no resuelvas tus problemas en Argentrock.

En cuanto a tus restantes preguntas, simplemente te diré que ninguna de esas cosas es imprescindible para concluir el juego. Lo único que te proporcionan son tesoros, y es para lo único que sirven, por tanto.

Y con esto dejamos ya el foro para dirigirnos a ese entrañable rincón en que se recogen importantes consejos para ayudar a los recién llegados a nuestra hermandad a abrirse paso entre los numerosos peligros que les aguardan.

EL RINCÓN DEL MANIACO NOVATO

El consejo de hoy vale para aquellos juegos en que el número de objetos que se pueden llevar en la mochila es limitado. Típicamente, el inventario está estructurado en huecos, pudiéndose poner en cada uno de ellos un objeto. Lógicamente, cuando se llenan esos huecos ya no puede llevar más cosas. Para aumentar la capacidad de carga, o sea, el número de objetos que puede llevar, son muy apropiados los cofres y bolsas que se suelen encontrar en esta clase de juegos. Por ejemplo, en un cofre suelen caber hasta ocho objetos, de forma que ocupando un sólo hueco el personaje llevará ocho cosas más; lo mismo vale para las bolsas, con el valor añadido de que se pueden meter en los cofres, si bien en aquéllas no se puede meter cualquier objeto. Adicionalmente, os recomiendo que agrupéis los objetos en los cofres según su tipo, pues si no luego os volveréis locos buscándolos cuando los necesitéis. Por supuesto, en los cofres es conveniente meter objetos de necesidad masiva, como comida, pociones o hechizos, y no llaves que podáis necesitar en cualquier momento.

Y con este pequeño consejo, que os va a ser muy útil en «Dungeon Master II» –seguro–, como lo fue en «Eye of the Beholder», «Shadowlands» o «The Summoning», ponemos punto y final a la reunión de hoy. Como es habitual, que nadie se preocupe, pues todos estaremos aquí, para disfrutar el próximo mes, más.

Ferhergón

CALABOZOLISTA

Casi me atrevería que estamos ante el último mes de dominio de «Ultima», ««Might & Magic» y «Lands of Lore», con la inminente irrupción de «Dungeon Master II».

En esta ocasión, el primer puesto se lo lleva «The Black Gate», que llevaba un par de meses sin asomarse entre los mejores. Y se ha traído a sus hermanitos de compañía, expulsando a todos los "sube-y-baja" que nos suelen acompañar. Los otros dos puestos se los llevan «Might & Magic III», que lleva dos meses en ese segundo escalón, y «Lands of Lore» que cae hasta la quinta posición tras los privilegios gozados últimamente, pero no sale de la lista. Primer puesto para uno de nuestros clásicos de siempre, y con todo el merecimiento, para «The Black Gate». Pero «Dungeon Master II» ya está al acecho...

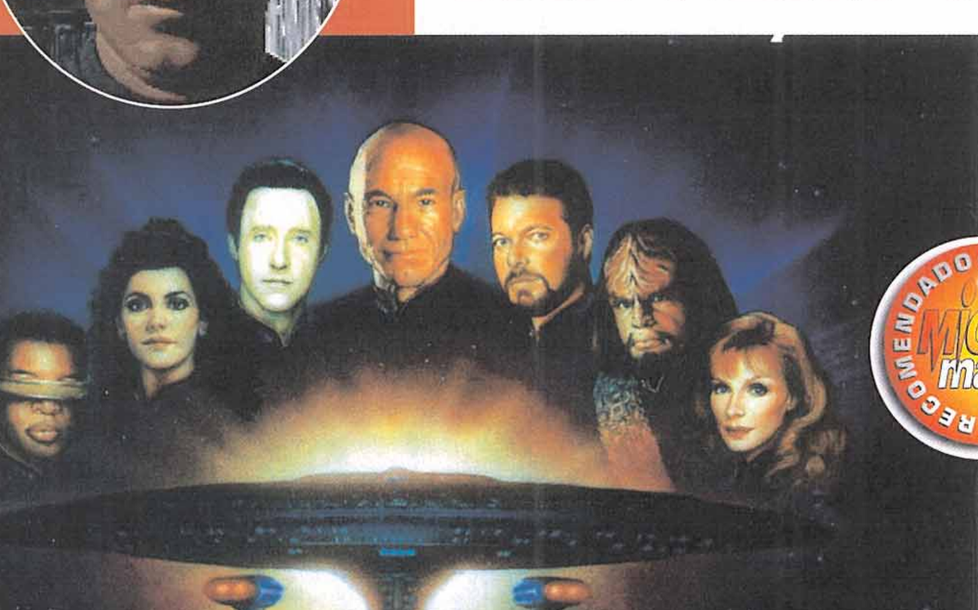
LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL:

1.- Ultima VII: The Black Gate
2.- Might and Magic III: Isles of Terra
3.- Ultima VII: The Serpent Isle
4.- Ultima VIII: Pagan
5.- Lands of Lore

NOTA IMPORTANTE Para participar en esta sección sólo tenéis que mandarnos una carta a la siguiente dirección: Micromanía, C/Ciruelos 4, 28700 San Sebastián de los Reyes, Madrid. No olvidéis indicar en el sobre **SECCIÓN MANIACOS DEL CALABOZO**



STAR TREK
THE NEXT GENERATION



Ni William Shatner ni Leonard Nimoy imaginaron nunca que aquella película de escaso éxito sobre aventuras espaciales que protagonizaron iba a convertirse en uno de los temas de culto de medio mundo. Algunos años, varias continuaciones del film original y cuatro series después, el fenómeno Star Trek sigue más vivo que nunca, con un elevado número de seguidores y presente en todos los entornos audiovisuales. Interplay rompió el hielo de nuestros ordenadores con «Judgement Rites» y «25th aniversary». Spectrum HOLOBYTE continúa con esa labor ahora en forma de «Star Trek Next Generation», para que los trekkies informáticos no pierdan ocasión de manejar a sus ídolos. Y mientras se prepara «Star Trek Generations» –el próximo juego sobre el tema– demos comienzo a nuestra gesta, que se inicia, como siempre, a bordo del U.S.S. Enterprise, ¿cómo si no?





Tanto los incombustibles trekkies como los amantes de las aventuras gráficas podéis arrellanaros cómodamente en vuestra silla de juego y adoptar la postura más cómoda que podáis delante del ordenador. Como si de un episodio de la serie se tratase, de principio a final, todo el espectáculo y ambiente de Star Trek desfila delante de nosotros. Desde la presentación de «A Final Unity» hasta los créditos del final estarán presentes, aunque no nos bastará con cruzarnos de brazos si queremos ver el final del episodio. Nosotros somos los protagonistas.

El retorno de la saga universal

SONY PlayStation

Por Francisco Delgado



Aires de triunfo

SONY HA SIDO FIEL A SÍ MISMA, Y HA QUERIDO CUMPLIR CON LAS PREVISIONES INICIALES. EL LANZAMIENTO DE PLAYSTATION IBA A REALIZARSE EN SEPTIEMBRE DEL 95. Y AQUÍ ESTAMOS.

CASI UN AÑO DESPUÉS DE JAPÓN, EUROPA SE VE ILUMINADA POR LA LUZ DE LOS 32 BITS DE SONY. UN ESTRENO DE LUJO PARA UNA COMPAÑÍA "NOVATA", CUYA PRESENCIA EN EL MERCADO TAN SÓLO HABÍA ESTADO MARCADA POR LA DISTRIBUCIÓN DE SOFT, EN CARTUCHOS.

AHORA, POR FIN, SE HA DADO EL BANDERAZO DE SALIDA A UNA COMPETICIÓN EN LA QUE AÚN ESTÁ POR VER QUIÉN SE HARÁ CON EL TRONO DE LOS 32 BITS. SATURN PARTE CON UNA VENTAJA DE DOS MESES, PERO PLAYSTATION AÚN NO HA DICHO SU ÚLTIMA PALABRA...





Ficha técnica

CPU
- R3000A. Arquitectura RISC 32 bits. 33 MHz.
- 30 MIPS.
- Bus datos: 132 MB/s.

PROCESADOR GEOMÉTRICO 3D *(Matriz de Cálculo de Alta Velocidad)*
- 66 MIPS.
- 1.5 Millones de polígonos/s (planos).
- 500 000 polígonos/s (texturados y sombreados).

PROCESO DE DATOS
- 80 MIPS.
- Bus de conexión directa al procesador principal.
- Compatibilidad: JPEG, MPEG 1.

SONIDO
- ADPCM. 24 Canales.
- Frecuencia Sampelado: 44.1 KHz.

GRÁFICOS
- Paleta de 16.7 millones de colores (24 bit/True Colour).
- Resolución: 256x224 pixels/640x480 pixels.
- Buffer modificable.
- CLUTs ilimitados.
- Gestión de hasta 4000 sprites (8x8 pixels) con scaling y rotaciones individuales.
- Gestión simultánea de planos de fondo (360000 polígonos/s).

MEMORIA
- RAM Principal: 16 Mbits.
- VRAM: 8 Mbits.
- Sonido: 4 Mbits.
- Buffer CD: 256 K.
- OS ROM: 4 Mbits.
- Tarjetas externas de memoria para grabación de datos.

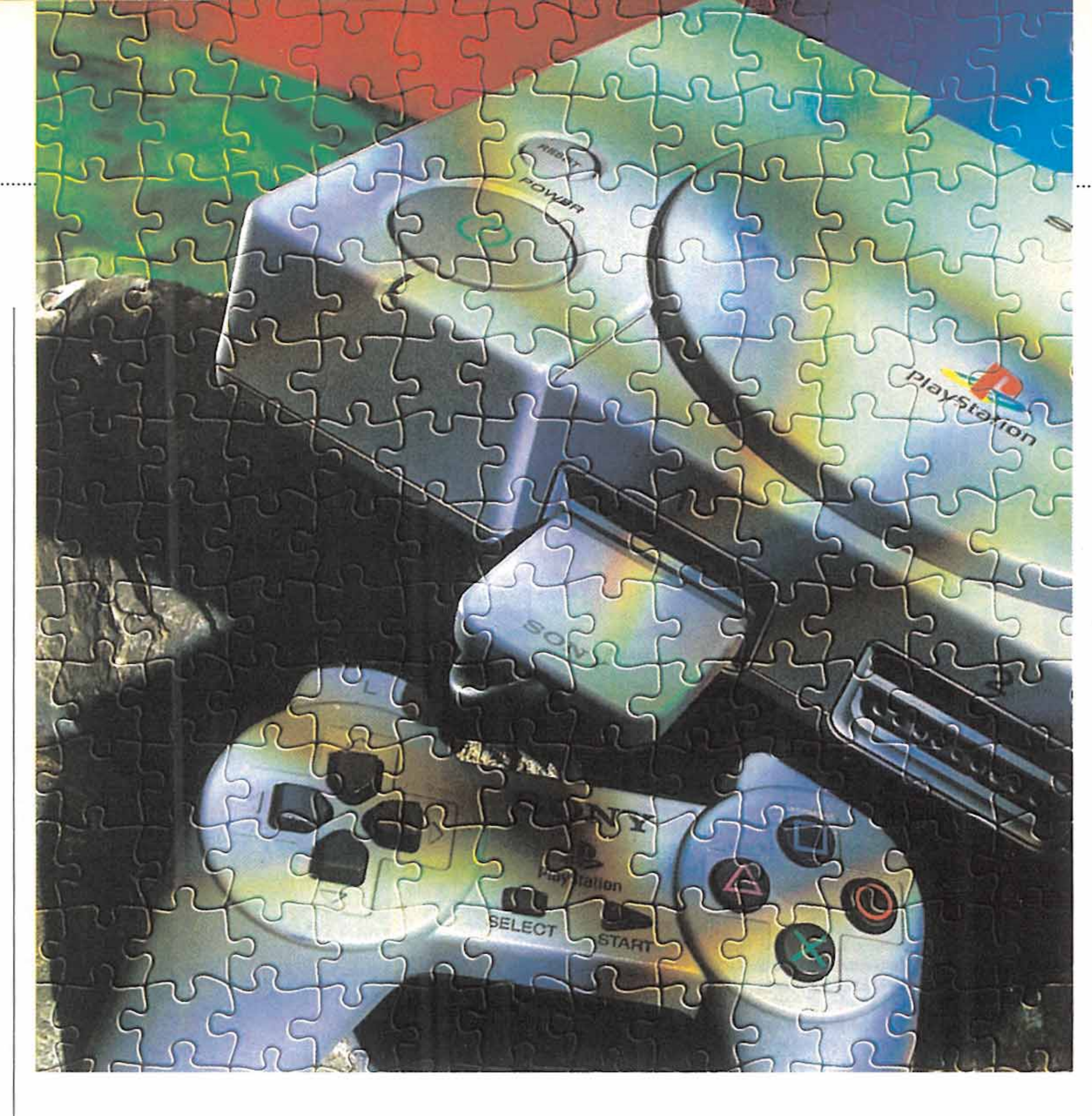
El nacimiento de un gigante

Nadie podría pensar que la máquina que nos ocupa no es otra cosa que el resultado de un proyecto que empezó como colaboración entre dos compañías como Sony y Nintendo. Pero así es. En estos instantes, septiembre de 1995, con la máquina prácticamente en la calle en toda Europa, y desde hace un año en Japón, este dato podría parecer anecdótico y de nula importancia. Sin embargo, de no haber sido por la ruptura de ese acuerdo, no se puede saber, a ciencia cierta, si hoy estaríamos hablando de aquello que en su momento se conoció como PSX, y ahora todos conocemos como PlayStation.



La intervención de Sony, hasta hace un año, en el mundo de los videojuegos, no resultó demasiado afortunada. Su colaboración, junto a empresas como Toshiba o Sharp, en el desarrollo del MSX, no se puede definir como triunfal, precisamente. El estándar cayó en el olvido al poco tiempo de nacer. Y con él, la intención de Sony de hacerse con un hueco en un mercado que aún no había tocado.
Sin embargo, la aparición en el país del sol naciente de la Famicom y, posteriormente, de los dieciséis bits de Nintendo, la Super Famicom (Super Nintendo), hizo surgir un renovado espíritu de colaboración, con las miras puestas en ese hueco inalcanzable, que desembocó en el desarrollo de los chips de sonido que integra Super Nintendo en su hardware, diseñados por el todopoderoso Ken Kutaragi –alma "mater" del hard de PlayStation–. Y a partir de ahí, empezaron los problemas.
Sony retuvo todos los derechos derivados de la programación de estos chips, exigiendo unas tasas desorbitadas a los desarrolladores de software, por el acceso a la información concerniente a la programación de las pequeñas "cucarachas".
La historia no habría tenido demasiada importancia –de hecho, Nintendo podía manejar perfectamente el problema–, de no ser porque un segundo proyecto estaba en avanzado estado de negociaciones: Nintendo había confiado a Sony el desarrollo de un CD-ROM para su consola de dieciséis bits.
Los motivos eran sencillos de comprender: Sony quería entrar, de un modo u otro, en el mercado del videojuego. Nintendo necesitaba más potencia para su flamante máquina. El acuerdo fue casi instantáneo. Y así, nació el proyecto PlayStation. Ni más ni menos que como un periférico para Super Nintendo.
Pero, ya lo hemos dicho, ciertas tiranteces que, en realidad, no tenían nada que ver con el proyecto PSX, acabaron por dar al traste con todo.
Mientras Sony ponía a trabajar a sus ingenieros, Hiroshi Yamauchi, a la sazón presidente de Nintendo, mandó a sus hombres a Eindhoven, para deliberar sobre cierto interesante proyecto con la gente de Philips. Como es fácil suponer, debajo del brazo llevaban una oferta para la multinacional holandesa, sobre el diseño de un lector CD para Super Nintendo.
Y la bomba estalló en Chicago, en 1991, durante la celebración del CES.
El primer día de la feria, Sony anunció a bombo y platillo el acuerdo existente con Nintendo, concerniente al futuro CD-ROM para la consola de éstos. El segundo día, Nintendo hizo lo propio, anunciando este acuerdo con... Philips.
Los rumores sobre tal acuerdo, sin embargo, circulaban por Sony dos días antes del fatídico anuncio, por lo que algo raro se esperaba. Unas cuantas batallas legales liberaron a Nintendo del contrato firmado con Sony, sin sufrir apenas pérdidas. Pero todavía no se había acabado la historia.
A finales de 1992, una reunión entre las tres compañías implicadas en tan tortuosos acuerdos, acabó con la decisión de que Sony seguiría trabajando en el proyecto PlayStation, como una máquina propia, pero compatible con los juegos del futuro CD de

Super NES. Juegos sobre los que Nintendo tendría la totalidad de los derechos. Las negociaciones acabaron por torcerse, tiempo después, y la máquina jamás vio la luz.
Fue, a partir de este instante, cuando la obcecación de Sony le llevó a montárselo por su cuenta y riesgo, yendo adelante con un proyecto que ya era totalmente suyo, y que no tenía nada que ver con todo lo tratado anteriormente.
Lo más necesario, ahora, era plantear una estrategia correcta, aprendiendo de los errores cometidos. El primer paso fue olvidar cualquier aspiración multimedia –al menos, por el momento– alejándose de conceptos como el del CD-i de Philips, o el 3DO de la compañía de Trip Hawkins. Empresa ésta que recibió la visita de la gente de Sony, de cara a ciertos intercambios de tecnología. Sin embargo, no debieron quedar demasiado impresionados, ya que el comentario que surgió de esta entrevista fue que 3DO "no aportaba nada nuevo".
Los pasos, entonces, se dirigieron en otro sentido. Había que crear la infraestructura necesaria para obtener el apoyo, inmediato y total, de los desarrolladores de software. Era una necedad desarrollar un buen hardware, si no iba a contar con un gran surtido de software de calidad. Las primeras en verse implicadas fueron compañías como Namco, Konami o Williams. De hecho, «Mortal Kombat 3», de ésta última, era uno de los juegos que, según los rumores, iba a ser lanzado casi en exclusiva para la Ultra 64 de



Nintendo, hasta que Sony llegó a la empresa y enseñó su tecnología PSX. Konami prestó, también de manera inmediata, su apoyo a Sony; y de Namco... bien, no es necesario decir nada a estas alturas, tras juegos como «Ridge Racer» o «Tekken».
Pero Sony carecía de algo de tremenda importancia, y aún hoy no tiene el tema demasiado bien resuelto. No dispone de ningún equipo interno para programación.
El establecimiento, entonces, de Sony Computer Entertainment, palió, en cierta medida, el problema. Bajo el sello que lleva toda la gestión del hard PlayStation, se reunió a una serie de third parties que desarrollan software en exclusiva para este sistema. Pero no se puede afirmar que, en la práctica, se trate de equipos de Sony.
Con este panorama, Sony dio un golpe de mano en 1993 al adquirir, por 30 millones de libras , una importante participación en Psygnosis. En esos momentos, la compañía británica no atravesaba su mejor momento de forma, y Sony necesitaba desesperadamente un nombre que por un lado apoyara con producto a la máquina y además fuera lo bastante prestigiosa como para hacerse oír en todo el mundo.
Los siguientes contactos se produjeron a velocidad de vértigo: el apoyo de gente dedicada a la programación, el diseño en 3D, y la ingeniería aplicada en este sentido, como Reality Lab; la extensa población de modelos específicos de PlayStation para el desarrollo de software –lo que se conoce en el mundillo como las "máquinas azules", expresamente diseñadas por Sony para evitar cualquier tipo de incompatibilidad con versiones NTSC, PAL o SECAM–; la producción desaforada y a ritmo infernal de juego, por parte de Namco...
Se dice que desde que el proyecto arrancó, en sus fases iniciales, Sony ha gastado una inmensa fortuna para obtener el PlayStation que hoy todos conocemos. Claro que, también se dice que con el enorme potencial económico que posee la multinacional, se puede permitir todo eso y mucho más, sin que se vea seriamente afectada.
Sea como sea, PlayStation está ya aquí y, muy probablemente, el mercado del videojuego ya nunca volverá a ser como antes.







KEN KUTARAGI

Ingeniero Jefe de PlayStation

"La potencia de PlayStation significa que se pueden programar juegos mucho más avanzados"

MICROMANÍA: ¿Cuándo y cómo se te ocurrió la idea de desarrollar una máquina como PlayStation?
KEN KUTARAGI: *Hace unos 5 años empecé a proyectar PlayStation porque quería que Sony se convirtiera en una empresa líder en el sector del entretenimiento interactivo.*

M.M.: ¿Cuáles fueron los principales objetivos que os marcásteis cuando empezásteis a diseñar el hardware de PlayStation?
K.K.: *Crear un sintetizador muy potente de gráficos generados por ordenador a un precio muy bajo de venta al público.*

M.M.: ¿Han quedado satisfechas vuestras expectativas iniciales?
K.K.: *Mis propias expectativas se han visto superadas. Estoy orgulloso del esfuerzo de mis ingenieros por crear el mejor sistema posible.*

M.M.: ¿Cuánto tiempo tardásteis en desarrollar la máquina y cuánta gente ha participado en áreas específicas del proyecto, además de ti?
K.K.: *Estuvimos elaborando este proyecto a lo largo de 5 años, pero el proceso de desarrollo se llevó a cabo durante los últimos 2 años. En ese periodo nos vimos privados de sueño y vacaciones para conseguir nuestro objetivo . Mucha gente de diferentes áreas de Sony Corporation ha contribuido al diseño y fabricación de PSX. Su número real es, por desgracia, un secreto.*

M.M.: ¿Cuáles fueron las principales dificultades que encontrásteis en el proceso de desarrollo de la máquina?
K.K.: *Lo más difícil fue crear un sistema de juegos que resultara potente, barato y manejable. Esa fue la combinación más difícil de lograr. Sin embargo, los miembros del equipo de desarrollo nos aseguran que hemos conseguido nuestro objetivo, lo cual me hace sentirme satisfecho.*

M.M.: ¿Crees que los programas diseñados para PlayStation hasta ahora aprovechan al máximo las posibilidades de la máquina?
K.K.: *Estoy realmente impresionado por juegos como «Ridge Racer», «Tekken» y «Battle Arena Tohshinden». Todos ellos dan una idea bastante aproximada de las verdaderas posibilidades de PlayStation. Me siento muy ilusionado con algunos nuevos proyectos que he visto en fase de elaboración y elevan aún más el nivel de la máquina, demostrando que los programadores están descubriendo constantemente nuevos métodos de trabajo sobre este formato.*

M.M.: En tu opinión, ¿cuál es el mejor juego para PlayStation y por qué?
K.K.: *En este momento, mi favorito es «Tekken», porque tiene una gran profundidad de juego y unos asombrosos gráficos tridimensionales. Estoy seguro de que voy a cambiar muy pronto de opinión, ya que los programadores estadounidenses y europeos están produciendo nuevos juegos continuamente.*

M.M.: ¿Crees que los programadores de juegos van a poder realizar mejores programas de los esperados para PlayStation, al igual que ocurrió con los sistemas de 8 y 16 bits?
K.K.: *Sí, sin ninguna duda. La potencia de PlayStation significa que se pueden programar juegos mucho más avanzados. En los sistemas de 16 bits fueron aspectos tan sencillos como los gráficos y el sonido los que mejoraron, pero en PlayStation los programadores pueden aprovechar la*

KEN KUTARAGI

potencia del procesador RISC para desarrollar un asombroso generador de inteligencia artificial que dotará a los juegos de una personalidad real y cambiará por completo nuestra forma de ver la tecnología interactiva. Ese es el futuro real para nuestro sector: la simulación de personalidad e inteligencia, además de mejorar los gráficos y el sonido.

M.M.: Estamos oyendo hablar constantemente de los futuros periféricos y accesorios para PlayStation. ¿Qué hay de cierto en todo ello y en qué consisten esos aditamentos? ¿Tal vez un casco de realidad virtual?
K.K.: *Tenemos algunos planes muy interesantes, que anunciaremos a su debido tiempo, en lo referente a periféricos. En un principio introduciremos nuevos mandos y cables para unir máquinas. En el futuro, esa lista será interminable.*

M.M.: También se ha hablado mucho en los últimos meses de un posible modelo nuevo de PlayStation. ¿Es cierto que ya se están realizando los bocetos preliminares del mismo? ¿Cuándo veremos esta nueva máquina?
K.K.: *No tenemos previsto aún el lanzamiento de una nueva máquina. PlayStation tiene cuerda para rato.*

M.M.: Hace unos cuantos meses se dijo en Europa que Sony planeaba diseñar una tarjeta para PC, en la misma línea de la que en su día sacó Creative Labs para 3DO, para permitir a los usuarios de compatibles jugar con sus propias máquinas a juegos de PlayStation. ¿Qué hay de cierto en todo ello?
K.K.: *Eso no es más que un rumor por el momento.*

M.M.: ¿Qué piensas de las máquinas que en teoría son los competidores directos de PlayStation, como Sega Saturn o Nintendo Ultra 64?
K.K.: *Saturn no es suficientemente potente como para ofrecer la experiencia lúdica que los jugadores demandan. Ultra 64 es una máquina de cartuchos, lo cual significa que sus juegos van a ser cortos y aburridos. Sólo el CD puede proporcionar sonido compacto e imágenes de vídeo como las que vemos en PlayStation. El CD, y no el cartucho, es el formato del momento y del futuro.*

M.M.: ¿Tenéis planes a largo plazo para diseñar una nueva máquina, que no sea PlayStation 2, de una mayor potencia técnica que podría estar cifrada en un procesador de 64 bits?
K.K.: *Tenemos prevista una serie de avances en el campo de la tecnología de los salones, pero en estos momentos no os puedo adelantar nada más, ya que estos proyectos se están manteniendo en secreto.*

F.D.L./J.C.R.

Los Periféricos

Los periféricos están concebidos para explotar al máximo las posibilidades que la máquina brinda, o bien para realizar aquellas funciones que por sí sóla no puede realizar.
El máximo aprovechamiento de los juegos y una mayor jugabilidad son sus objetivos. Y para respaldarlos qué mejor que un medio para salvar partidas, un conector que une dos PSX en una misma partida, o un ratón que aporta precisión y facilidad de manejo a aquellos juegos que lo necesitan. Es el avance de una avalancha que no ha hecho más que comenzar.





RATÓN





Algo tan corriente para cualquier usuario de un ordenador como puede ser un ratón, no es un accesorio tan habitual para una consola. Pero las necesidades multimedia de estas máquinas y el lanzamiento de juegos poco manejables con el uso del pad, como «Lemmings 3D» o «Discworld», lo convierten en algo poco menos que imprescindible. Está diseñado como un ratón normal, pero dotado de una gran sensibilidad y precisión, y pensado para que combine perfectamente con la PlayStation, a la que va conectado por uno de los dos puertos que se usan habitualmente para los pads. Tiene un aspecto redondeado y estilizado, lleno de curvas, en un diseño sobrio como el de la máquina, y de prestaciones, esperemos, que igual de excelentes.

LINK CABLE

La idea es simple: un cable que permite conectar dos PSX para que dos jugadores puedan disfrutar simultáneamente un juego a pantalla completa, cada uno con su consola, y sin el engorro de la "split-screen".

Llevada a la práctica, los resultados en adicción y diversión no pueden ser mejores, y ya tienen nombre propio: «Metal Jacket», el primer juego que permite utilizar este periférico. Se trata de un arcade que presenta luchas entre robots en un entorno 3D en el más puro estilo del «Iron Soldier» de Jaguar o «Iron Assault» de PC. Para usar el cable, aparte de otra persona que juegue con nosotros, necesitaremos dos juegos, dos consolas y dos monitores, pues cada usuario juega en su máquina como si estuviera él sólo.

Con este cable, conectándolas por el puerto de expansión, jugar con los programas de PlayStation va a ser el mucho mejor, cómo mínimo el doble.

MEMORY CARD

No hay nada más útil que un pequeño cartucho de memoria que permita grabar partidas de nuestros juegos de PSX, ya que esta máquina no incluye la posibilidad de grabación que tiene la Saturn. Se conecta a un pequeño slot que hay encima de los conectores de los pad, y en su capacidad de 4 Megabits permite salvar las veces que queramos. Aunque, como es lógico, cuando esté lleno tendremos que borrar algo para poder meter más partidas o bien adquirir otra tarjeta; aunque lo ideal sería disponer de una para cada juego.

Pero a la vista de las 10.000 pesetas que costará cada tarjeta, mucho nos tememos que no están la economías para tantos lujos.



El Software

La base arcade

Si Sega tiene a AM2 y AM3 como sus dos grandes pilares en el desarrollo de software, Sony encontró su piedra filosofal para los juegos de PlayStation en el inmediato y desmesurado apoyo de Namco. Una compañía que, hasta la fecha, ha ido realizando versiones, una tras otra y de manera casi inmediata, de sus más conocidos éxitos en recreativa, para PSX. Pocas empresas hay en el mercado que puedan presumir de la veteranía que la compañía afincada en Naguchi, Ota Ku, posee. Cuarenta años dedicados al entretenimiento, que les han llevado a estar un paso por delante de los demás, entrando antes de tiempo en el siglo XXI.

Namco



Poco podía imaginar Masaya Nakamura, Presidente y Director General de Namco Limited, que cuando fundó la compañía, en 1955, se iba a a convertir en una de las empresas a nivel mundial, de más prestigio y mayor presencia en el mundo de las máquinas recreativas, y menos aún como uno de los puntales de Sony, para su PlayStation.

Hoy día, Mr. Nakamura sigue al frente de Namco, ofreciendo a la gente lo que quiere: calidad y diversión en videojuegos. Pero la compañía abraza mucho más: parques temáticos, departamentos de I+D en hardware... El cuartel general de la compañía, en Tokyo, se divide en tres grandes departamentos: Coin ops (desarrollo hardware), Desarrollo y distribución de juegos en soporte coin op y Desarrollo y distribución de software para el consumo doméstico. Con "sólo" estas facetas de actividad, Namco facturó en 1994 más de mil millones de dólares (¡¡1.000.000.000 $!!). La cifra más alta de su historia.

Así, se puede considerar a esta empresa como uno de los más grandes –sino el que más– imperios del videojuego a nivel mundial, con presencia en casi todos los puntos del globo, de uno u otro modo.

En este sector, la cosa empezó tímidamente. Hoy en día son programas que pueden dar hasta risa, pero nadie se puede olvidar de «Galaxian» o «Pac Man». La evolución producida desde la época en que se lanzaron estos juegos, hasta hoy, es más que



Quién es quién en NAMCO

Presidente: Masaya Nakamura.
Vice Presidente: Yasuhiko Asada.
Director General: Yoshi Homma.
Vice Presidente Operaciones Financieras: Jeff Miller.
Director de Ventas y Marketing: Jeffrey Forestier.
Director de Investigación y Desarrollo: Craig Erickson.
Marketing Manager: Chris Bull.

notoria. Títulos como «Ridge Racer» o «Tekken», se han convertido, por derecho propio, en reyes de los salones recreativos y, próximamente, a nivel doméstico.
Evidentemente, en el campo de la ingeniería, Namco tiene como gran rival a Sega. Los Model I y 2 de esta compañía, encuentran su igual en el System 22 –la base de juegos como «Ridge Racer»– o en el más reciente e innovador System 11 («Tekken»), desarrollado al alimón entre Namco y Sony, y basado en el juego de chips de PlayStation, con lo que la conversión de un soporte a otra, resulta casi inmediata.
Este dato convierte, sin ningún género de dudas, a Namco como una de las principales proveedoras de software de PlayStation, y asegura un buen número de títulos para el futuro. Además, la delegación norteamericana de Namco –Namco Hometek, Inc., fundada en 1990– también se encuentra desarrollando, por su cuenta, numerosos proyectos, contando para ello con el apoyo de una serie de third parties.
Namco es la estrella más brillante del universo de PlayStation, pero, a buen seguro, su luz no ha alcanzado aún la máxima intensidad.

Sin fecha definida

ACE DRIVER








Se trata de uno de los más espectaculares arcades de Namco, en formato recreativa, y uno de los más esperados y deseados para PlayStation. Pero, desafortunadamente, no existe una fecha definitiva en la que Sony o Namco hayan confirmado el lanzamiento de una versión doméstica.
A priori, esta adaptación podría resultar algo compleja, debido a las espectaculares prestaciones de la placa recreativa –System 22–, que incorpora el sofisticado chip TR3, de Texas Instruments, para gestión gráfica 3D. Las múltiples opciones en aplicación de sombreados y texturas de éste, pese a poder ser emuladas por PlayStation, no son, evidentemente, idénticas.
La imponente presencia de la recreativa, además, resulta otro de los puntos fuertes en el aspecto global del juego. Recordemos, por ejemplo, el sistema de sonido Bose GSS que incorpora, los asientos móviles, según la acción en pantalla, etc.
«Ace Driver», en versión PlayStation, podría ser uno de los pocos juegos que consiguiera hacer sombra a «Ridge Racer». Pero lo que no se conoce es cuando ocurrirá esto.

El número uno

RIDGE RACER



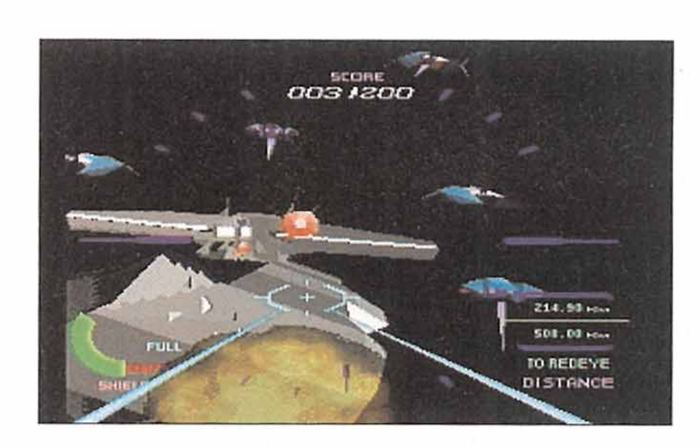


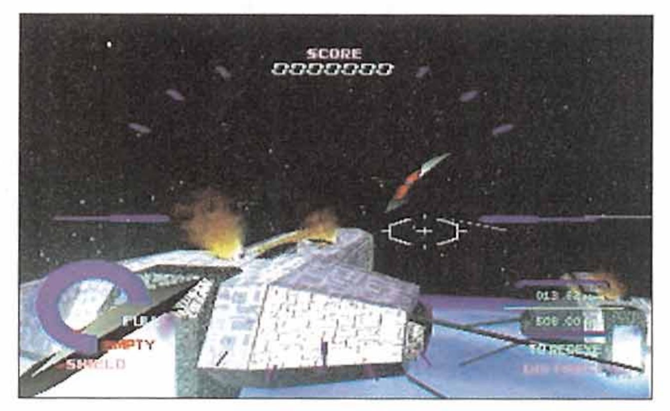
El abanderado de Namco para PlayStation, sin duda. Su espectacular aparición en los salones recreativos sólo es comparable a la impaciencia con que se le espera en formato doméstico, y la brillante calidad técnica que posee.
Se ha dicho de él que es el juego de la década. Sin entrar en polémicas, ya que hoy día afirmaciones como ésta hay que rectificarlas cada tres meses, lo que sí es totalmente cierto es que «Ridge Racer» pasará a la historia por varios motivos. Primero, por ser el primer producto Namco desarrollado para PSX. Segundo, por la enorme fidelidad al original, lo que puede dar una ligera idea de sus increíbles prestaciones. Tercero, fue desarrollado en un tiempo récord –apenas seis meses– para una tecnología casi desconocida, con la que apenas se había tenido contacto previo.
«Ridge Racer», mientras no se demuestre lo contrario –por parte de la misma Namco, o de cualquier otra compañía– será el título que se siente en el trono de los juegos de coches para PSX.



Todo un clásico

STARBLADE α





No sólo de las últimas novedades de las recreativas viven Namco y PlayStation. El ejemplo más claro es «Starbladeα», un título que apareció en coin op hará unos cuatro años, aunque posteriormente se editó una versión remozada del mismo.
La principal característica del programa, en su versión doméstica, es disponer de la opción de juego en dos modos gráficos –con y sin texturas–, a gusto del consumidor, y ser el primer gran shoot'em up disponible en PlayStation.
La mecánica es realmente sencilla –poco más que disparar a todo lo que se mueva– sobre todo debido a que lo único que necesita manejar el jugador es el punto de mira, ya que los movimientos y trayectorias se describen de forma automática.
La vertiginosa velocidad de acción, y la vistosidad que posee en todos y cada uno de sus aspectos –la banda sonora es impresionante–, ponen la guinda a «Starblade α», un excelente arcade, se mire como se mire.





El rey de la lucha
TEKKEN





¿Es el mejor juego que ha desarrollado Namco para PSX? Eso es muy difícil de afirmar. Pero lo que sí se puede comentar es que se trata de uno de los más originales –¿original un beat'em up?–, aunque no estrictamente en razón de su género, argumento o desarrollo. «Tekken» es el primer juego desarrollado por Namco en System 11 –la placa basada en los chips de PSX–, y ésa sería razón suficiente como para considerarlo un producto especial. Pero es que, además, «Tekken» es uno de los mejores juegos de lucha, vistos sobre cualquier tipo de soporte –doméstico, o no–. La fabulosa calidad gráfica, la variedad de combos y golpes, la impresionante intro..., todo contribuye a crear una presencia difícilmente igualable, ahora, por ningún otro juego. Bueno, quizás esto no es del todo correcto, porque va a ser superado pronto. Sí, lo que estáis pensando es cierto, porque Namco está desarrollando «Tekken 2». ¿Fechas? Con tranquilidad...



CHRIS DEERING

Presidente de Sony Computer Entertainment Europe

MICROMANÍA: ¿Cuál ha sido la principal razón que os ha impulsado a lanzar PlayStation en Europa y Estados Unidos con un año de retraso con respecto a Japón?

CHRIS DEERING: *Decidimos esperar para poder confeccionar un catálogo de software apasionante y cautivador para el mercado no japonés desarrollado por los mejores programadores de juegos norteamericanos y europeos. En la industria del entretenimiento interactivo, uno de los principales requisitos a la hora de lanzar un nuevo formato de hardware es la oferta de un completo y variado catálogo de juegos, y prevemos la publicación de más de 50 títulos entre la fecha de lanzamiento de PlayStation y las Navidades de 1.995.*

M.M.: ¿Cuáles son las principales diferencias entre esos mercados?

C.D.: *Ciertos productos que tienen un enorme éxito en Japón no resultan populares en Estados Unidos o Europa, y viceversa. Cada mercado tiene sus propias y exclusivas categorías de producto. Hemos abierto delegaciones en todo el mundo para poder llevar a cabo proyectos de software y marketing específicamente orientados a las necesidades y requisitos de ese país. Esa es una gran ventaja competitiva para Sony Computer Entertainment, puesto que nos permite acercarnos a nuestros clientes: los jugadores.*

M.M.: ¿Cuál ha sido la respuesta de los consumidores japoneses al lanzamiento de PlayStation? ¿Habéis alcanzado las cifras de ventas esperadas?

C.D.: *¡La respuesta ha sido fantástica! Hemos tenido colas interminables de jugadores que pasaban la noche alrededor de los bloques de edificios a la espera de la hora de apertura de las tiendas. Superamos las cifras previstas de ventas en la mitad del tiempo esperado. Planeábamos vender 1 millón de unidades en 12 meses, pero conseguimos llegar a esa cantidad en el plazo de 7 meses. Estamos particularmente encantados con el éxito de nuestros principales títulos de software, y éste es el termómetro real del éxito de PlayStation. En Japón estamos vendiendo una media de más de 4 juegos por cada unidad de hardware. Esto constituye todo un récord en nuestro sector.*

M.M.: ¿Qué clase de respuesta esperáis o prevéis por parte del mercado europeo en general y del español en particular?

C.D.: *Confiamos en que PlayStation triunfe plenamente. Estamos haciendo un gran esfuerzo en toda Europa y en España para garantizar el éxito*

"PlayStation ofrece la mejor tecnología y la más atractiva gama de juegos al precio más asequible"

CHRIS DEERING

de nuestra máquina y nuestros programas. La respuesta que hemos recibido por parte de los vendedores y los jugadores ha sido fantástica.

M.M.: Parece que muchas compañías están programando versiones de vuestros juegos para otras consolas, como Saturn, Ultra 64, 3DO, etc. ¿Crees que esa decisión es correcta o tal vez sería mejor buscar un cierto nivel de exclusividad en algunos formatos?

C.D.: *Vamos a tener muchos juegos en exclusiva para PlayStation, pero somos conscientes de que, a medida que crezca el mercado de las consolas de nueva generación, nuestros licenciatarios van a programar juegos para más de un sistema: por ejemplo, PlayStation y PC. Sin embargo, todos los títulos de Sony Computer Entertainment van a ir exclusivamente dirigidos a PlayStation. Cuando un juego aparece en otros formatos, a nosotros nos sirve para demostrar el potencial de la tecnología PlayStation en comparación con otros formatos inferiores.*

M.M.: En este sentido, el acuerdo alcanzado entre Sony y Namco en el terreno de la programación de juegos ha sido ejemplar. ¿Habéis asumido como lema la exclusividad?

C.D.: *Nos encanta que Namco haya decidido asociarse con nosotros en exclusiva para la comercialización de sus títulos en Europa. Esperamos que esta clase de acuerdos sirva de modelo a otras compañías en el futuro.*

M.M.: ¿Cuáles son los principales términos de dicho acuerdo?

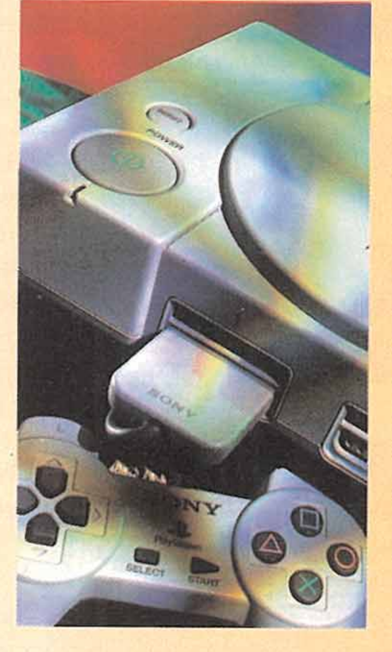
C.D.: *No forma parte de la política de Sony o Namco dar a conocer los términos específicos de sus contratos. Hemos anunciado públicamente que el acuerdo engloba varios títulos de PlayStation, incluidos juegos tan populares como «Ridge Racer», «Tekken» y «StarBlade α».*

M.M.: En tu opinión, ¿cuál será el principal atractivo de PlayStation en el mercado europeo y, por ende, español: un precio módico de lanzamiento o unos programas baratos para mantener el funcionamiento del sistema?

C.D.: *Nuestra estrategia consiste en colocar cuanto antes el máximo número posible de máquinas en Europa, de modo que podamos vender un gran número de títulos de software, tanto de los estudios de programación de Sony como de nuestros licenciatarios.*

M.M.: Se dice que uno de los principales defectos de las máquinas como PlayStation es su arquitectura cerrada, a diferencia de otros formatos como PC. ¿Estás de acuerdo con esa opinión?

C.D.: *En absoluto. Precisamente, el mayor inconveniente del formato PC es que está cambiando constantemente y los programadores de software no saben si deben diseñar juegos para 386, 486 ó Pentium. Esto hace que el mercado sea bastante imprevisible y los problemas de compatibilidad entre productos sean difíciles de resolver. Todas las PlayStations son iguales y el consumidor sabe que todos los juegos van a funcionar en su máquina y no necesita ampliar su memoria o comprar una tarjeta de sonido o una nueva unidad de CD ROM para disfrutar de los mejores juegos.*



M.M.: Sony Japón va a hacerse cargo de todo el proceso de fabricación y desarrollo del hardware de PlayStation, mientras que son los licenciatarios como Virgin, Psygnosis, Ocean, etc., los que se están encargando de programar juegos para el sistema. ¿Significa esto que Sony va a dejar de lado las tareas de programación para centrarse exclusivamente en el desarrollo del hardware?

C.D.: *Sony fabrica el hardware y autoriza a las compañías de software a programar juegos para su máquina. En la actualidad tenemos más de 500 licenciatarios de PlayStation en todo el mundo. Además, Sony dispone de varios estudios de programación de juegos en los más diversos lugares, como Psygnosis e Imagesoft, amén de las oficinas de Sony Computer Entertainment en Europa, Estados Unidos y Japón. Por tanto, como se puede observar, estamos muy centrados en el software.*

M.M.: Fuentes de Sony aseguran que PlayStation es un sistema dirigido a un público muy específico, cuyo principal objetivo es jugar, pero ¿son los mismos usuarios que accedieron al mercado a través de los sistemas de 16 bits, como Super Nintendo o Mega Drive, o tal vez estáis tratando de crear un nuevo tipo de jugador que dé sus primeros pasos en las máquinas de 32 bits?

C.D.: *En un principio, creemos que hay dos tipos de usuarios del sistema. En primer lugar, tenemos a los fanáticos de los videojuegos que probablemente ya poseen una o dos máquinas. Por otra parte, están los jugadores de edad ligeramente más avanzada que ya han tenido otros sistemas de videojuegos, pero han dejado de jugar con ellos porque ya no les resultan suficientemente divertidos. Nuestros estudios de mercado nos han demostrado que muchos jugadores han abandonado los sistemas de 16 bits porque ya no les plantean un desafío considerable. Sabemos que PlayStation va a resucitar su interés por los videojuegos. A largo plazo, esperamos que muchos jugadores inexpertos se sientan atraídos por el sonido y la calidad de los gráficos de PlayStation, al igual que aquéllos que en su día desdeñaron los sistemas de 16 bits porque no les ofrecían suficiente calidad.*

M.M.: Por último, imaginemos esta situación: queremos comprar una consola de nueva generación y no sabemos por cuál decidirnos (Saturn, Ultra 64 ó PlayStation). ¿Cómo nos convencerías para que eligiéramos PlayStation?

C.D.: *PlayStation ofrece la tecnología mejor y más potente y la más atractiva gama de juegos de los principales programadores del mundo al precio más asequible. Sony es una gran compañía de entretenimiento que puede reportar innumerables beneficios al consumidor como marca y tiene una inequívoca intención de convertirse en el líder del entretenimiento interactivo, al igual que lo somos en el campo de la música, el cine, el vídeo y la electrónica de consumo.*

F.D.L./J.C.R.



El Software

No cabe duda que las bazas más importantes con que Sony cuenta para intentar posicionar PlayStation en el mercado son, por una parte el precio –aunque en el momento de preparar este reportaje aún no era oficial, según distintas fuentes, el precio de la máquina rondará las 60000 ptas– y, por otra, el software. PlayStation ha contado desde el primer momento con el apoyo de grandes grupos de desarrollo que han visto en su arquitectura una puerta abierta para poner en práctica sus ideas. Aquí tenéis una pequeña muestra de los primeros programas que verán la luz. Son sólo un ejemplo de los más de cincuenta títulos que según Sony estarán disponibles en los próximos tres meses.

Instinto Alienígena

ALIEN TRILOGY











Desde que Paul Provenzano presentará en distintos certámenes –Imagina, Art Futura, etc.– su corto infográfico «Alien Trilogy», basado en el guión original que diera forma Ridley Scott en «Alien. El Octavo Pasajero» (1979), las versiones Saturn y PSX de «Alien Trilogy» han sido dos de los títulos más deseados y buscados por las publicaciones de medio mundo.

La técnica de Motion Capture fue llevada hasta sus últimas consecuencias en la animación de Mr. Provenzano, y los juegos están ya casi acabados. Estas son algunas de las imágenes del juego de Acclaim, a las que hemos tenido acceso, y su concepción, desarrollo y escenas principales, recuerdan enormemente al omnipresente «Doom».

Los demonios han sido sustituidos por. xenomorfos, los tétricos escenarios se basan en localizaciones similares a los de la nave de la película, y la ambientación provoca una extraña y angustiosa sensación de claustrofobia en el jugador. «Alien Trilogy», gracias a su cuidado diseño gráfico y ambientación, se perfila como un título con todas las papeletas para convertirse en un éxito seguro. Hasta finales de año no se encontrará disponible, pero, gracias a estas pantallas, es fácil hacerse una idea aproximada de lo que ofrecerá uno de los juegos más esperados de la temporada.

Bullfrog asalta PSX

SYNDICATE WARS

Una de las más reputadas compañías del momento no podía dejar pasar la oportunidad de hacerse un hueco entre las innumerables empresas que han decidido apostar por la máquina de Sony. Y lo hace con la adaptación de uno de sus mayores éxitos en PC, Mac y 3DO.
«Syndicate Wars» representa la culminación de una idea que dio lugar a uno de los mejores juegos de estrategia de todos los tiempos. Nuevas misiones, nuevos enemigos, nuevos objetivos... Todo en un juego que combina a la perfección estrategia y acción, y que presenta múltiples innovaciones respecto a la versión original para compatibles. Entre ellas, la posibilidad de rotar el escenario al



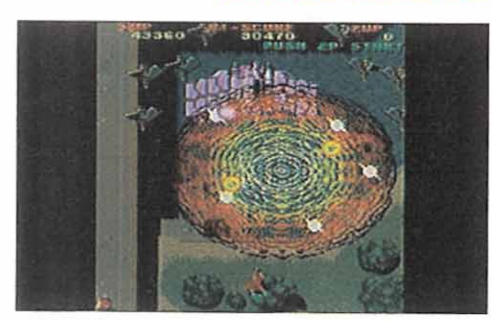


gusto y la conveniencia del usuario, que ahora no se ve limitado por la posición de los edificios, pese a mantenerse la perspectiva isométrica por todos conocida. Es, tan sólo, la entrada –seguramente triunfal– de una compañía como Bullfrog en el universo PSX. Un universo que se expande día a día, y cuyo futuro está asegurado gracias a títulos como éste.



Imprescindible

RAIDEN PROJECT







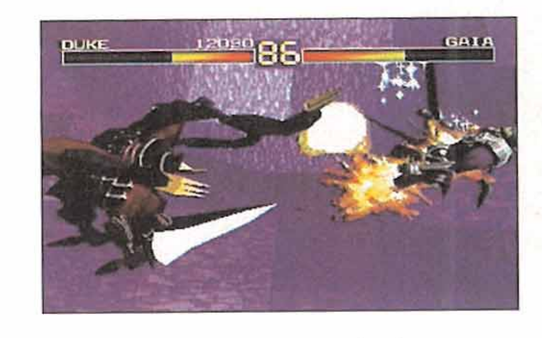
Si el «Starblade α» de Namco representa el clasicismo del shoot'em up 3D, «Raiden Project» hace lo propio con las dos dimensiones. Difícilmente se puede encontrar un juego más típico que éste, con todo lo que de bueno ello representa. Encierra toda la esencia del matamarcianos de toda la vida, en un glorioso espectáculo del juego por el juego, llegando a niveles exagerados de adicción en estado puro.
Contando, además, con opciones de jugar dos versiones del programa, cambios de tamaño y resolución de pantalla y, por supuesto, dos usuarios en trabajo cooperativo, se perfila como un título que, no por conocido en su mecánica y género, debería faltar en ninguna colección.
La calidad gráfica, de movimientos y, sobre todo, las espectaculares explosiones y armamento de que se ha dotado a las naves protagonistas, convierten a «Raiden Project» en el más perfecto ejemplo de lo que debe ser un buen arcade, sin complicarse demasiado la vida.
Un producto que entusiasmará a todo tipos de usuarios.

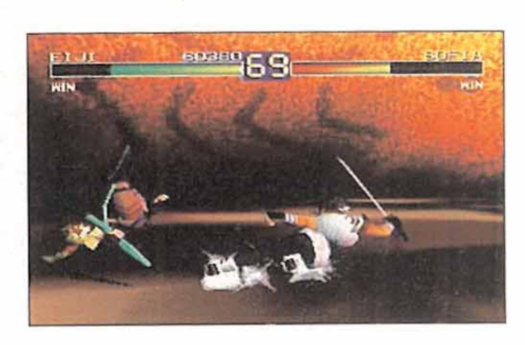


El amo de las 3D

BATTLE ARENA TOH SHIN DEN

El estreno de Takara en PSX, ha servido para comprobar dos cosas. Primero, que la compañía está dispuesta a todo con la máquina de Sony. Segundo, que ha desarrollado el primer juego verdaderamente 3D de la historia, por mucho que otros digan lo contrario. Concebido como un beat'em up, relativamente típico, «Toh Shin Den» muestra en pantalla un aspecto nada común. Desde la brutal calidad gráfica que presentan los diseños de los personajes hasta la jugabilidad y variedad de acción que ofrece, representa la perfección 3D en soporte doméstico. La lucha se basa en combates con arma blanca –aparte de los golpes con su cuerpo de que son capaces todos los personajes–. Los cambios de cámara, rotaciones y zooms, ponen, además, una nota de dinamismo que no hace sino aumentar la exagerada calidad técnica y gráfica que posee el juego.



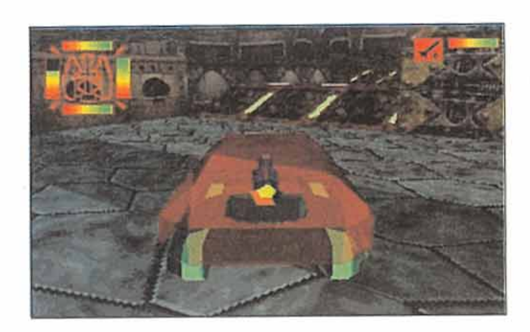


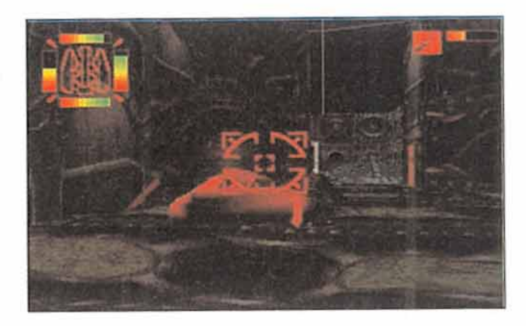
Durante su desarrollo, meses, se ha preparado un producto que será difícil de superar y con el que Takara va a conseguir uno de los puestos más destacados entre los licenciatarios de la tecnología PSX.

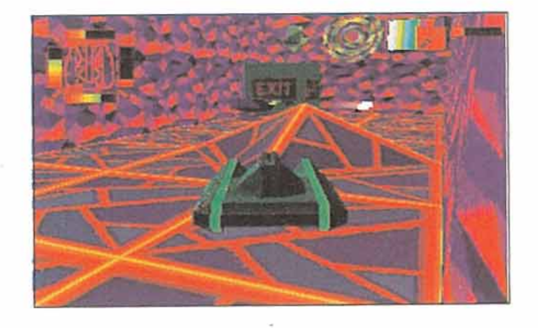


Diversión virtual

ASSAULT RIGS







Los más viejos recordarán una película de Disney que rompió todos los moldes en materia de animación, llamada «Tron» (1982). ¿Qué tiene que ver «Tron» con «Assault Rigs» y Psygnosis? En principio, nada. Sin embargo, la participación del ordenador en aquel proyecto cinematográfico –injustamente tratado por la crítica– dio como resultado un universo de imágenes absolutamente gloriosas, que sirvió de base a posteriores intentos de introducción de la infografía en el cine. Y «Assault Rigs» ofrecerá un aspecto muy similar a todo lo que podía verse de «Tron». El juego se basará en combates en una arena virtual, entre vehículos de apariencia futurista, aunque algo irreal. Unos escenarios cuya belleza gráfica residirá en la, aparente, simplicidad del diseño y con unas naves que despliegan en pantalla una velocidad y animaciones sobresalientes. Será, ante todo, un título original, no en su desarrollo, pero sí en su diseño. Un juego capaz de ofrecer sensaciones nuevas, y con un altísimo grado de adicción. Psygnosis aún nos está preparando muchas sorpresas, hasta final de año y, sobre todo, para 1996.



El futuro es hoy

WIPEOUT









Que Psygnosis tendría un papel destacadísimo en el devenir del software para PlayStation, era algo que sólo los más necios podían poner en duda.

El simple hecho de que la prestigiosa compañía británica forme parte de la multinacional japonesa, junto al increíble curriculum de los amigos ingleses, es suficiente garantía como para suponer una presencia destacada en el mercado de juegos PSX.

Pero aún así, con títulos como «Wipeout» no sería necesario nada más.

Lo que Psygnosis propone con «Wipeout» es una revisión de todos los conceptos conocidos sobre juegos de carreras, al basar la acción, no en cualquier modelo de automóvil, como sería lógico, sino en naves hiperveloces dotadas de dispositivos antigravedad. Los resultados son, sencillamente, espectacularmente brutales: efectos de inercia y gravedad reales como la vida misma, velocidad de la acción superior a todo lo imaginable, un diseño futurista totalmente creíble...



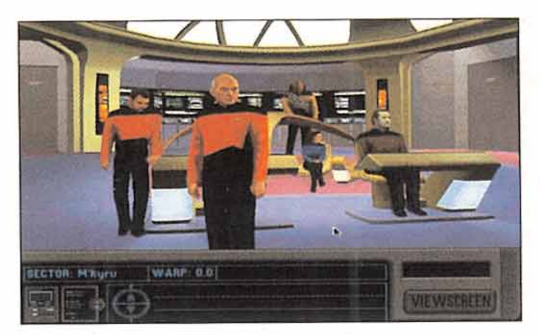
«Wipeout» va un poco más allá de todos los arcades de competición conocidos. Tiene todo aquello que los demás ofrecen, y un poco más aún. baste con informar del hecho de que la película «Hackers», de Columbia, estrenada este verano en Estados Unidos, cuenta con una importante secuencia renderizada basada en este juego, debido a la impresión que los productores de la misma obtuvieron al contemplar una demostración de «Wipeout».

Y es que Psygnosis siempre será Psygnosis.



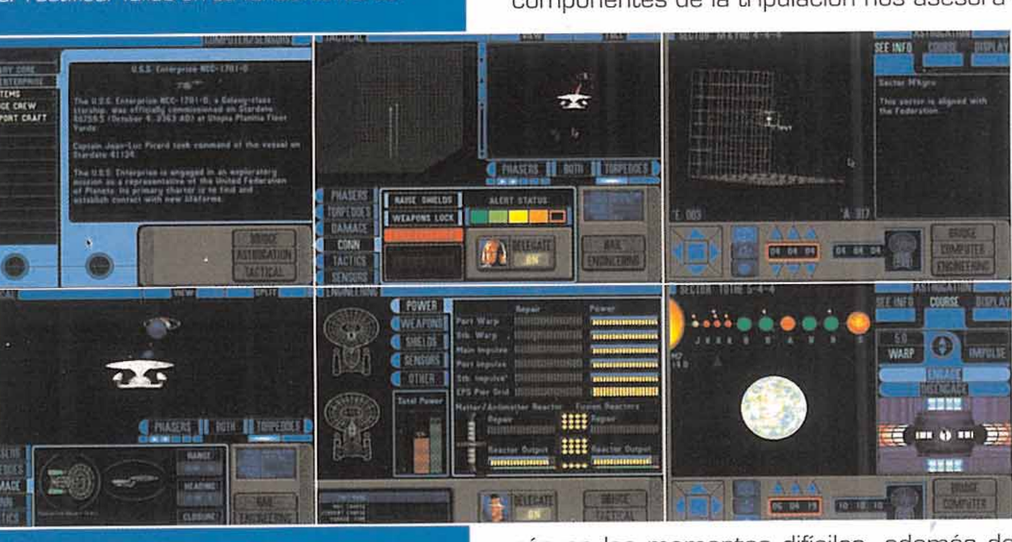




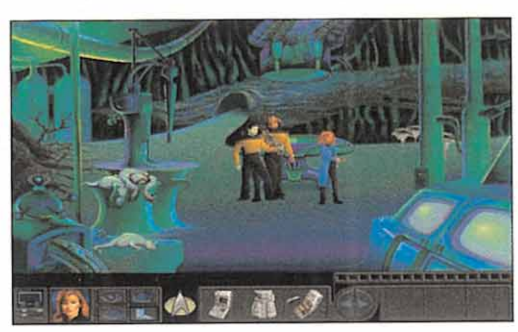


LA TECNOLOGÍA MÁS PODEROSA

El U.S.S. Enterprise es una de las naves más avanzadas existentes en el siglo XXIV puestas al servicio del orden universal. Todo su potencial es manejado por la tripulación a través del ordenador de a bordo, además de toda una serie de controles e indicadores agrupados en Astrogation, Tactical, Engineering y Computer. La elección de controlarlo todo nosotros, o bien dejar cada tema en manos de un tripulante es sólo nuestra.
Astrogation es el sistema de navegación del Enterprise. En él se fija el rumbo para movernos a través del universo y se obtienen características de sistemas, planetas y satélites. Es una inmensa carta de navegación que maneja el mismísimo Capitán Picard.
En el sistema Tactical se toman todas las decisiones concernientes a la defensa de la nave. Su encargado es el teniente Worf, y desde él controla los phasers y torpedos, los daños de la nave, las tácticas a usar en combate y, en definitva, el desarrollo del mismo.
Con Engineering, el Comandante La Forge tiene componentes críticos del funcionamiento a su alcance. En este sistema se visualizan y modifican los estados de las armas, escudos, sensores o energía de la nave, además de poder rectificar fallos en su funcionamiento.



El Comandante Data es el encargado del sistema Computer que almacena una gran base de datos sobre multitud de temas útiles para nuestras misiones. Desde descripciones de razas hasta tipos de naves se guardan aquí clasificadas en secciones. Cada vez que terminemos una misión, lo que hayamos descubierto y visto en la misma se traspasa automáticamente a este sistema.

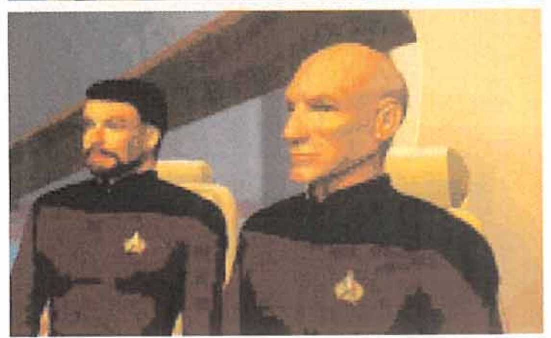


PICARD AL HABLA

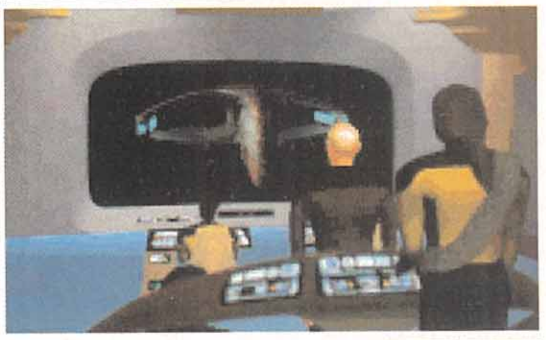
Una vez que los prolegómenos –léase intros– nos han metido en materia en el más puro estilo televisivo, es momento de empezar a tomar decisiones. La aventura divide la acción en dos partes: la que transcurre en el Enterprise y las misiones que se desarrollan en planetas y estaciones estelares. A bordo de nuestra nave adoptaremos la personalidad del Capitán Picard, y como tal tendremos la voz cantante en cuanto a las medidas a tomar para resolver los problemas.
Para empezar, tendremos que dilucidar un incidente en la Zona Neutral de la galaxia y actuar. Pero no estamos solos, pues los componentes de la tripulación nos asesorarán en los momentos difíciles, además de poder usar toda la potencia bélica e informativa de que dispone el Enterprise. Como su capitán tendremos control sobre todos los aspectos –tácticos, de navegación, de combate, de mantenimiento...– de la nave, lo que añade un componente estratégico al juego; pero siempre podemos delegar estas responsabilidades en nuestros tripulantes y

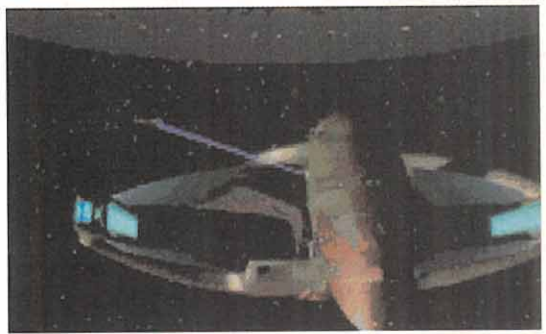














EL ESPACIO, LA ÚLTIMA FRONTERA

Con estas palabras han comenzado desde siempre las series de Star Trek. Desde los comienzos en los que era la voz de William Shatner, el capitán Kirk, quien nos daba la bienvenida, hasta el momento actual en el que comienza a dar sus primeros pasos en Estados Unidos «Star Trek: Voyager», dos generaciones de humanos han vivido apasionados por las aventuras de la nave espacial Enterprise.

Hace 30 años los primeros episodios de Star Trek no fueron demasiado bien acogidos por el público norteamericano. Aún así, la serie se vendió bien y en nuestro país llegamos a verla traducida como La Conquista del Espacio. Sin embargo, el fenómeno trekkie no había hecho más que empezar. Las reediciones de la serie tenían cada vez más éxito y en unos años pasó de verse sin pena ni gloria a figurar entre los programas de TV más famosos. Gene Roddenberry, el creador de la serie fallecido hace unos pocos años, no podía creerse el increíble y repentino aumento de popularidad con el que contaron sus personajes. En Alemania, Inglaterra y Estados Unidos existe un auténtico fetichismo por todo lo que tenga que ver con Star Trek. William Shatner, el capitán Kirk, Leonard Nimoy, el señor Spock, DeForest Kelley y el Doctor McCoy, son adorados en estos tres países. Los dos primeros han escrito libros, William Shatner va a ver en breve llevada a la TV su serie de novelas de ciencia ficción «TekWars», cantado,y juntos han actuado en espectáculos en vivo y un sinfín más de actividades gracias a su creciente popularidad.

Pero el fenómeno Star Trek no se quedó en la serie original; continuó en el cine, en el que comenzó también con mal pie hasta convertirse en una saga –van siete filmes– que los espectadores esperan año tras año y convierten, más allá del Atlántico, en superéxitos. Siguió en la TV con «Star Trek: The Next Generation», «Star Trek: Deep Space Nine» y ahora con «Star Trek: Voyager» y... ¿quién sabe lo que nos deparará el futuro?

De momento, Kirk, Spock y McCoy, han sido relevados tanto en el cine, Generations marca el nexo de unión con Star Trek original y The Next Generation, como en la TV, Picard, Ryker, Data, LaForge, Worf y Troy son ahora los más conocidos tripulantes del Enterprise. Por el momento, no parece que Deep Space Nine y Voyager vayan a arrebatar la fama a sus predecesores, claro que todas las series de Star Trek comenzaron con mala pata.

NCC 1701

NOTA.- Para más información sobre todo lo relacionado con el mundo de Star Trek podéis dirigiros a:

CLUB STAR TREK DE CATALUÑA
C/ BERLIN 78 1º 1
08029 BARCELONA





ocuparnos sólo de la aventura.
La acción se basa en una historia con múltiples ramificaciones que va escribiéndose a medida que hacemos elecciones. Las conversaciones con otros personajes son muy numerosas, además de vitales, pues son la llave de la trama y están realizadas en base a voces digitalizadas de los personajes, además de textos, aunque todo está en inglés. Se basan en los típicos diálogos en los que se escoge la respuesta.



UNA LABOR DE EQUIPO

El discurrir de los acontecimientos nos llevará a tener que abandonar la nave para resolver las misiones. En este momento tendremos que escoger los cuatro personajes que consideremos más adecuados para la misma, así como los objetos que queremos que lleven consigo, mientras que los demás permanecerán en el Enterprise. Es necesario comentar que en los niveles inferiores de dificultad el ordenador escoge por nosotros los personajes más idóneos. El motivo de la necesidad de elegir es el mismo que da su encanto a la serie.

Cada personaje tiene una habilidad característica según su cometido en la nave, y como tal será el único que sepa usar ciertos objetos o que nos dé información sobre otros.
Una vez fuera de la nave empieza la parte más intensa de la aventura en la que recorreremos exóticos escenarios, conversaremos con multitud de personajes y haremos acopio de objetos. Controlamos uno de los cuatro personajes –que podremos cambiar por otro en cualquier momento– y los demás nos acompañan. Los pasos para realizar cada misión no son únicos, y hay acontecimientos que variarán de una partida a otra según nuestras acciones. El marco hostil y futurista en que nos movemos condiciona la complejidad de la aventura, aunque en el modo fácil nuestros compañeros nos darán útiles pistas.

UNA OBRA DE ARTE

Del séptimo arte. Sin ser una película propiamente dicha, en Spectrum Holobyte han conseguido lo más parecido a un film interactivo. O una aventura de cine, como se prefiera. Parte de culpa la tienen las escenas cinemáticas "made in Silicon Graphics" que nos ofrece la intro, y que también se reparten durante todo el juego ilustrando momentos claves del mismo. Dichas escenas, una vez vistas, pueden revisionarse todas las veces que se quieran, pasando algo parecido con las conversaciones.
El entorno usado para el juego, así como el manual, son muy completos. El ratón da acceso a cualquier menú de forma rápida y agradable, además de permitir un movimiento preciso de los personajes.
Pero lo que destaca sobre todo es la ambientación. Desde los cuidados gráficos SVGA –en varias resoluciones desde 256 hasta 64K colores– hasta la música o las voces reales de los personajes de la serie, pasando por el gran rigor y extensión de la documentación y la fidelidad a la parafernalia de la serie. Todo ello demuestra que una aventura de gran calidad sólo es posible mediante una cuidada realización de todos sus aspectos.
Si habéis leído ésto ya es tarde para echarse atrás. La única salida es llevarlo a sus ultimas consecuencias: jugarlo hasta el final. ¿Algún consejo, Comandante Riker?

C.S.G.

LO BUENO: Sobresaliente en ambientacion y rigor a la serie original. Matricula en adicción y jugabilidad. Notable en variedad.

93

LO MALO: Suspenso en traducción: todo el juego está en inglés, lo que lo hará necesario el uso del diccionario para muchos usuarios. Mejorable en velocidad.



El Club de L... Balance

HAY QUE VER CÓMO PASA EL TIEMPO. PARECE QUE FUE AYER CUANDO ABRIMOS LAS PUERTAS DE ESTE VUESTRO CLUB, DESTINADO A REUNIR A TODOS LOS APASIONADOS DE LAS AVENTURAS GRÁFICAS, Y YA HAN PASADO MÁS DE SEIS MESES, PERO AQUÍ SEGUIMOS, GRACIAS A SUFRIDORES AVENTUREROS COMO VOSOTROS QUE SEGUÍS FIELES AL CLUB...

Durante todo este tiempo, hemos intentado satisfacer las exigencias de los amigos y amigas que nos han confesado sus problemas. Hemos hablado de las características que definen el género; hemos comentado las novedades y los futuros programas, así como expresado las dudas y las opiniones de los socios que nos han parecido más interesantes. Pero, sobre todo, hemos dado solución a los "atascos" de multitud de socios que han escrito al Club en busca de ayuda.

No obstante, algunas cuestiones se nos han ido quedando por el camino, cuestiones que hoy intentaremos poner al día. ¡Defensores y detractores del Game Over en las aventuras gráficas, así como los pacientes protagonistas de la sección S.O.S, ha llegado vuestra hora!

Y TÚ, ¿QUÉ OPINAS?

Si recordáis, en el número 3 de esta recién estrenada etapa de la revista, José Antonio Vila, de Barcelona, nos propuso organizar un debate con el que intentar sondear la conveniencia o no de que el personaje principal pueda morir en cualquier momento, con lo que la aventura gana en realismo, pero presenta el inconveniente de tener que cargar una partida grabada. Pues bien, aquí tenéis, en rigurosa primicia, las estadísticas oficiales realizadas a partir de las cartas recibidas:

- NO SE DEBE MORIR EN UNA AVENTURA GRÁFICA: 79%
- SÍ SE PUEDE MORIR: 9%
- SÍ SE PUEDE MORIR, PERO CON CONDICIONES: 12%

Como veis, hay una abrumadora mayoría de gente que opina que el protagonista de una aventura debe ser algo así como el hermano gemelo de Supermán, de manera que ninguno de los peligros que le acechan puede poner en entredicho su pellejo. Esto es lo que piensan la mayor parte de las compañías que se dedican a producir aventuras gráficas, encabezadas por la mítica LucasArts.

Un porcentaje reducido (uno de cada diez socios que han expresado su opinión) opina que no hay nada de malo en palmarla de vez en cuando, sin ningún tipo de limitación. La máxima representante de esta tendencia es la compañía Sierra, siendo éste uno de sus puntos más criticados por los lectores.

Por último, un porcentaje también reducido, aunque más elevado, opina que sí se debe morir, como es normal que ocurra cuando alguien se ve sometido a los estrafalarios peligros que pueblan las aventuras, pero sólo bajo condiciones especiales. Esta es la opinión de, por ejemplo, Luis Herrero, de Segovia, que no le importa que el protagonista sea sacrificado (salvaje o graciosamente, según sus palabras), mientras sólo ocurra en momentos puntuales del juego, con la partida grabada automáticamente y siempre después de meter la pata hasta al fondo.

Una aventura que resume esta concepción casi mística de la vida y la muerte puede ser el magnífico «Prisoner of Ice» –yo de vosotros no me lo perdería, forasteros–, que graba la partida cada vez que está a punto de producirse una situación peligrosa. Esta es una idea razonable, aunque presenta el inconveniente de que la frase "Partida Grabada" actúa como una alarma anti-peligros que echa abajo toda la emoción del momento.

Si os sigue apeteciendo polemizar un poco, entonces a ver qué os parece lo que opinan Javier Gallen, de Moncada (Valencia), y Luis Melgar, de Algeciras, que se quejan amargamente del adiós definitivo del sistema SCUMM y sus imitadores, utilizado en programas como «Simon the Sorcerer», «Igor: Objetivo Uikokahonia», y todas las aventuras de LucasArts, excepto «Sam & Max» y «Full Throttle». Este tipo de "parser" se caracteriza porque las órdenes aparecen

Veraniego

en forma de verbo en la parte inferior de la pantalla, normalmente con el inventario a un lado. Luis argumenta que los sistemas de cursores inteligentes, en los que la flecha del cursor cambia de forma automática o según se pulse el botón derecho del ratón, para realizar las distintas acciones, presentan una serie de ventajas que, en realidad, no son tal. Así, según él, su mayor facilidad de manejo es más que discutible, ya que sistemas como el de «The Legend of Kyrandia» le parecen muy complicados, mientras que con las órdenes escritas de «Simon the Sorcerer», su hermano las ha aprendido sin ni siquiera saber leer, simplemente recordando la inicial. En cuanto a la simplicidad de ejecución de órdenes, opina que eso lleva a que los juegos sean más fáciles. Se le olvida, eso sí, reconocer que los sistemas con cursores inteligentes permiten contemplar la acción a pantalla completa, cosa que no ocurre con el SCUMM.

En fin, sólo queda que nos comuniquéis vuestra opinión, y dentro de un par de meses sabremos lo que piensa la masa social aventurera. ¡Adelante, soltad todo lo que lleváis dentro!







S.O.S.

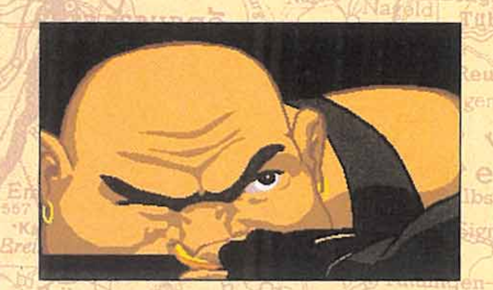
S.O.S, S.O.S... ¿Acaso no sabéis lo que significa? Pues, para vuestra información, algo así como "Save Our Souls", SALVAD NUESTRAS ALMAS, según se dice, aunque los expertos en Morse no estén muy de acuerdo con esta interpretación. A pesar de lo ilustrativo del título, no parece que os lo hayáis tomado muy en serio, ya que han sido muy pocos los aventureros que han acudido a la desesperada llamada que hacíamos hace unos meses para intentar resolver los problemas de algunos socios. Un pequeño tirón de orejas para todos aquellos que sabían la solución y no han corrido a socorrer a sus colegas. Menos mal que aquí está un servidor, siempre dispuesto a echaros un cable.

El primer socio que pedía ayuda era Oscar Martín, de Madrid, que no sabía encontrar el pasaje secreto del que Archie habla en sueños, en el programa «Fascination». Pues bien, Oscar, puedes darle las gracias a Luis Ortiz, de Alcantarilla (Murcia), que enseguida acudió en tu ayuda enviándote la respuesta. Según Luis, el pasaje secreto está en la habitación del acuario. Para entrar en el acuario, coloca el puro del loro en la boca de la máscara de la izquierda. Tras encender la luz, echa comida a los peces y recoge la perla de la ostra con el colador que hay en el suelo. Después, coloca la perla en el ojo de la misma máscara, y quítale el parche, que lanzará un láser y revelará una cerradura en la boca de la otra máscara. Para abrirla, usa el anillo de Archie. El colgante sólo sirve para usarlo con el de Adán.

Nuestro amigo Luis, el muy cuco, aprovecha la ocasión para confesarnos que, desde hace dos años, él y su novia están atascados exactamente en el mismo lugar que Paula Hernanz, de Madrid, la segunda de nuestros socios S.O.S., sin saber utilizar la rueda y el piano. Siento deciros que no hay una respuesta concreta, ya que las acciones cambian en cada partida. En la rueda hay que poner el signo del zodiaco de Doc. Para saberlo, debéis mirar la fecha actual en el último periódico, y descontar los meses que aparecen en la felicitación de cumpleaños del contestador. Según el mes resultante, se obtiene el signo del zodiaco. Las notas musicales aparecen al examinar la linterna en el microscopio. Así, la notación BADG+E equivale a cada una de las teclas del piano. La G+ corresponde a una nota en sostenido. La secuencia puede variar.

Ya que estamos enfrascados con «Fascination», aprovecharemos la ocasión para echarle una manita a María Isabel Ruiz, de Madrid, que no sabe qué hacer en la cocina. Lo cierto es que es un poco complicado, así que no te ►







culpes por ello. Nada más entrar, cierra el ventanuco del salón, para que nadie se de cuenta de tu presencia. Después, ponte la máscara que había en la bata del médico, humedece el paño en el grifo y cuélgalo del gancho del ventanuco. Coge la palangana y colócala en el fregadero, mezclando el cloro, el amoniaco y la sosa. Cuando la mezcla desprenda los gases, abre el ventanuco y coloca la palangana en la repisa; vuélvelo a cerrar, y tapa la ranura con el paño húmedo. Así te librarás del matón.

El siguiente socio desesperado era José Antonio Guerra, de El Masnou (Barcelona), que no sabía abrir el pasadizo del puente, en «Bargon Attack». Exactamente le ocurre lo mismo a Antonio Mellado, de Canovellas (Barcelona), así que aquí tenéis la solución. Simplemente, disparad con el Mutalógico a la primera, tercera y sexta cara. Utilizad el Tradulógico sobre el graffiti OZO y entrad en el pasadizo. Cuando la verja se cierre, poned la mano sobre la segunda O de OZO, y salid de allí.

Por último, Fernando Rodríguez, de Tarragona, preguntaba qué había que hacer con el reloj Revuss, en «Ween». Esta pregunta es compartida por Modesto Martínez, de Alicante, y José Javier Álvarez, de Palencia. Vamos, pues, a matar tres pájaros de un tiro. Las acciones llevan precisamente al final del juego, de ahí su dificultad. Lo que hay que hacer es coger el bambú que hay a la derecha del péndulo, así como bajar y subir todas las palancas, empezando por la de la derecha. Esto hará que el péndulo reduzca su velocidad. Después hay que seleccionar el grabado y teclear la palabra DJEL. De esta manera, es posible introducir el corazón en el agujero y recoger el cuchillo. Con el cuchillo y el bambú se construye una flauta, que servirá para llamar a Urm. Él os dará la letra que falta para forma la palabra del segundo grabado: AZEULISSE. El nicho se abrirá, dejando al descubierto una estatua que tendréis que introducir en el primer nicho. El resto... es cosa vuestra.

La última petición de Modesto se refiere a «Fascination», ya que no sabe salir del hotel. A modo de pista, examina la papeleta del suelo y los periódicos. En una esquina encontrarás la solución.

Me temo que hemos llegado al final. Simplemente, deciros que sigáis escribiendo para comentarnos vuestras opiniones, votaciones y propuestas, sin necesidad de formular ninguna pregunta, si no tenéis nada que preguntar, claro. No os olvidéis de que esta sección la hacemos entre todos. Hasta el mes que viene.

El Gran Tarkilmar

LA OPINIÓN DE LOS EXPERTOS

Desde hace unas semanas, «Full Trottle» se ha encaramado a la primera posición de las Mejores del Momento, y parece que va a ser difícil desbancarle. Por contra, «Monkey Island» e «Indiana Jones Atlantis» intercambian sus posiciones mes a mes, en una lucha fratricida. Veremos como se desarrollan los acontecimientos en los próximos meses.

LAS MEJORES DEL MOMENTO

Full Throttle
Simon the Sorcerer
Day of the Tentacle
Lost Eden
MundoDisco

TOP 5

The Secret of Monkey Island
Indiana Jones & the Fate of Atlantis
The Secret of Monkey Island 2
Day of the Tentacle
Simon the Sorcerer

NOTA IMPORTANTE

*Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta con vuestras opiniones o preguntas a la siguiente dirección: **MICROMANÍA**, C/ Ciruelos 4, San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid*

*No olvidéis de incluir en el sobre la reseña **«EL CLUB DE LA AVENTURA»**, para que vuestras peticiones sean atendidas lo más rápidamente posible.*



Dentro del cómic

COMIX ZONE

SEGA
Disponible: **MEGA DRIVE**
ARCADE



Cuando la originalidad es una característica en peligro de extinción, Sega nos sorprende con un arcade de lucha con trasfondo de aventura que rompe moldes dentro de su género. La causa no es otra que el entorno de juego, un cómic.

La historia: un dibujante es encerrado dentro de sus propias historietas por uno de los villanos que él ha creado, y de ellas debe escapar para evitar que el malvado se convierta en un ser real. El dibujante convertido en superhéroe avanzará viñeta a viñeta, página a página, viéndoselas con sus creaciones y los decorados que él mismo ha realizado. Para atravesar cada viñeta deberá hacer frente a uno o más enemigos, o bien resolver ciertos puzzles o enigmas.

Para ello contará con la ayuda de diversos objetos que recogerá en su camino, entre los cuales está su mascota, un curioso roedor que le dará pistas sobre lo que hacer para pasar ciertas pantallas.

La lucha es uno de los puntos fuertes de «Comix Zone», así como el recurso más usado, además de muy cuidado por los programadores que han dotado al personaje de numerosos golpes y combos. La agilidad con que se mueve y combate es grande, sorprendente, y de respuesta inmediata: rápido y de manejo impecable.

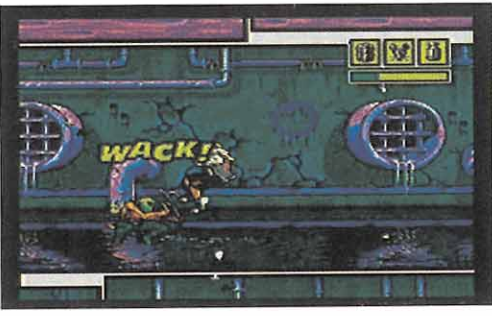
La ambientación es otro de los aspectos destacados, empezando por la trama seguida a lo largo del juego, y siguiendo por la realización gráfica. De los escenarios y personajes sólo podemos decir que son de cómic, muy bien realizados y ambientados con bocadillos, onomatopeyas de golpes, encuadre de las viñetas y los tics típicos de este tipo de publicaciones.

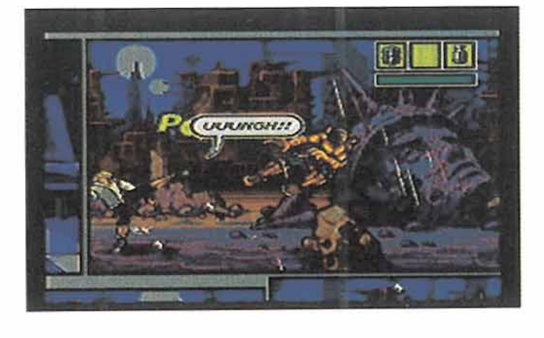
La calificación: sorprendente. Tan divertido como un cómic, pero escogiendo nosotros el desarrollo, con distintos caminos que seguir, variaciones de una partida a otra y multitud de detalles, trampas y peculiaridades que descubrir. Absolutamente recomendable.

89

E.G.B.







Crimen en el espacio

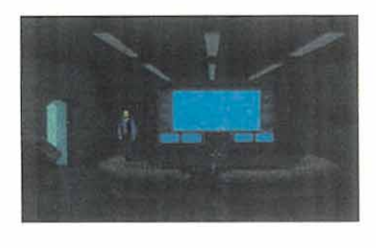
THE ORION CONSPIRACY

DIVIDE BY ZERO / DOMARK
Disponible: **PC CD-ROM**
AVENTURA GRÁFICA

Este thriller de Domark está marcado por las traiciones y el engaño, y con el trasfondo de una conspiración por medio. De lo que oigamos y veamos en la aventura no debemos creer la mitad, si queremos tener éxito en la misma.

Devlin McCormack debe afrontar y descubrir la verdad sobre el asesinato de su hijo en una estación espacial científica, que es donde comienza y transcurre bastante parte de la acción. En un escenario tan cerrado no debería ser difícil descubrir la verdad, pero nunca se sabe...

«The Orion Conspiracy» surge del molde de las aventuras clásicas basadas en point-and-click con un curioso interfaz de uso que simplifica el desarrollo del juego, pero que es algo engorroso al principio. Los objetos se almacenan de igual forma, y el programa se encarga de indicarnos cuándo se pueden usar.



El ambiente galáctico creado por Divide By Zero es efectivo, pero no llega a conseguir la atmósfera opresiva y tensa que debiera. Los gráficos SVGA son adecuados, las escenas cinemáticas hacen gala de un buen render y todas las conversaciones son habladas. También existe la opción de subtítulos en nuestro idioma.

La jugabilidad es buena, sin llegar a ser excelente debido a la falta de agilidad del entorno. ¿Cómo se come ésto? Hay varios factores: el movimiento del cursor no es cómodo y el de los personajes es muy lento. Las pantallas, en general, no tienen scroll, pero cuando existe, va a saltos.

Una aventura nada desdeñable y bien ambientada, pero podría haber sido más manejable.

81

C.S.G.

...y además

SEGA DESCIENDE A LOS OCÉANOS

SEAQUEST DSV

V. Comentada: MEGA DRIVE
AVENTURA

Nintendo hace partícipe a Sega de uno de sus cartuchos de mayor éxito, inspirado a su vez en la serie de televisión de no menor impacto.
Las diferencias entre las dos versiones son menores, pero las hay, como una simplificación de manejo en los menús de gestión del submarino, la inclusión de nuevas naves enemigas, y al parecer una dificultad pareja, si no más elevada. Por lo demás el desarrollo y objetivos viene a ser idéntico, salvo algunas variaciones en los mapas y en algunos gráficos.



CARENCIA DE ACCIÓN

LUNICUS

V. Comentada: PC CD-ROM (Windows)
ARCADE

Cyberflix ha intentado crear un arcade pseudo-3D –es decir, que trata de ser tridimensional, pero en realidad no es más que un efecto visual– para Windows, combinando una bonita historia con animaciones y secuencias cinemáticas, y dándole ciertos toques de aventura. Y lo que han conseguido realizar un juego que se ve con cierto agrado, pero que es poco jugable y que cuenta con más limitaciones que ventajas.
Pobre en desarrollo y muy simple en realización, es muy poca la acción que proporciona al usuario.
De todas formas, no es uno de los peores shoot'em up que existen en la actualidad en el mercado del software para Windows.

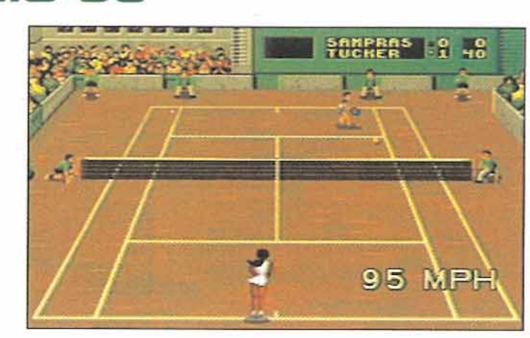


○ MALO ○○ REGULAR ○○○ BUENO ○○○○ MUY BUENO ○○○○○ EXCELENTE

Es el número uno

PETE SAMPRAS
TENNIS 96





CODEMASTERS
Disponible: **MEGA DRIVE**
DEPORTIVO

Los dieciséis megas de este cartucho están repletos del mejor tenis, tanto el que realizarán nuestros contrarios como el que podremos llevar a cabo nosotros. En la reedición de su juego, Pete Sampras está intocable: subidas a la red, voleas, saltos espectaculares para llegar a bolas imposibles y velocidades de saque superiores a 140 millas por hora.
El programa nos ofrece todos los aspectos del tenis que podamos imaginar. El y más espectacular es que pueden participar hasta cuatro jugadores simultáneamente en un partido, pues además de los dos pads que pueden conectarse, el cartucho viene con dos salidas más. Alucinante, con una adicción y diversión desbordante.
Los demás aspectos, no por menores, se quedan atrás en importancia: cuatro tipos de campo –hierba, tierra, indoor y cemento–, ocho jugadores con diferentes atributos y niveles de habilidad, incluyendo al mismísimo Sampras, y varios tipos de juego: amistosos, torneos y el campeonato del mundo, jugables tanto a simples como a dobles. El terreno de juego está dotado de una perspectiva desde el final de la pista que podremos variar en los partidos amistosos por si no nos gusta jugar arriba. Los jugadores se han hecho lo más realistas posibles, usando hasta 5000 frames de animación para dotarlos de una variedad de movimientos y de todo tipo de gestos de alegría o de enfado, por lo que no os extrañe ver a un tenista tirar su raqueta al suelo.
Estadísticas y repetición automática o manual de cualquier jugada del encuentro son dos motivos más para aclamar a este juego como de los mejores en su género. Esta afirmación la confirman su gran jugabilidad y la exquisita realización de todos sus aspectos.

88

E.G.B.

Siente el poder ninja

ZOOL 2

GREMLIN
Disponible: **JAGUAR**
ARCADE

La dimensión enésima vuelve a estar en peligro debido al ataque de las hordas malvadas de Krool. Menos mal que Zool, el pequeño ninja, no está solo para hacer frente a este ataque. Su compañera Zooz, armada con su potente látigo, va a poderle echar una mano en su árdua misión.
Este arcade de plataformas que hizo disfrutar a los usuarios de PC va a hacer lo mismo con los de Jaguar. La diversión está garantizada con cualquiera de los dos protagonistas por separado, que disponen de características específicas, o bien con los dos a la vez en modo cooperativo. Con sus saltos y disparos acabarán con los enemigos que se interpongan en su recolección de objetos, pues hasta que no recojamos todos no podremos pasar de nivel. Los escenarios están repletos de muros falsos

Demoliciones Controladas S.A.

IRON SOLDIER





ATARI
Disponible: **JAGUAR**
ARCADE

De la idea presentada por Virgin en «Iron Assault» se han echo eco en Atari para presentarnos un programa de concepción similar para su máquina. Un robot de un tamaño enorme diseñado para hacer frente a todo un ejército y llevarse por delante edificios y todo lo que se ponga en su paso.
Esta es la idea de un shoot' em up que tiene como escenario dieciséis ciudades poligonales agrupadas en grupos de cuatro, muy parecidas entre sí, y repletas de tanques, aviones, naves varias y otros robots que intentarán que no cumplamos nuestra tarea destructora. Tanto vehículos como edificios quedarán hechos migas tras hacer uso sobre ellos de las hasta seis armas que podemos montar simultáneamente en nuestro robot. Pero su condición colosal también hace posible aplastarlos con los puños o por el mero hecho de pasar sobre ellos pisoteándolos. Los distintos tipos de edificios esconden cajas con munición o reparaciones para nuestra máquina, que obtendremos al destruirlos, pero siempre sin descuidarnos de los contrarios.
Los escenarios y los enemigos están realizados mediante polígonos sin texturizar, son agradables y coloristas, pero no están depurados gráficamente.
De los pocos efectos que dispone, la división en los miles de trozos de un objeto al explotar es el mejor.
El movimiento de nuestro robot se ha hecho algo lento para intentar que fuera realista, pero eso puede no ser del agrado de todos, que quizás desearían una mayor rapidez de reflejos. El control es adecuado, aunque no es muy viable disparar mientras pretendemos controlar la dirección que queremos que tome el robot. Estos aspectos merman la jugabilidad y, junto a la elevada dificultad, reducen la adicción.

72

C.S.G.

que pueden romperse, trampas a evitar y montones de objetos ocultos. Entre ellos, los típicos bonus que proporcionan armas, poderes, vidas extras o dan acceso a niveles de bonus al final de la fase.
La realización de «Zool 2» es en el estilo de los arcades consoleros llenos de color y movimiento, con un manejo agradable y sencillo: todo jugabilidad y adicción subidas de tono. La dificultad está ajustada, y los distintos niveles varían el número de objetos que coger, las vidas y los enemigos a matar.

76

C.S.G.

...y además

ANIMALES PELIGROSOS

BRUTAL

V. Comentada: PC
ARCADE



Este beat'em up de Gametek se caracteriza por ser muy jugable y asequible. Me explico, no necesita CD-ROM ni un Pentium para que los animalitos luchadores se muevan a gran velocidad incluso en el modo turbo –de los tres que tiene–.
Podemos escoger para los combates entre doce personajes, dotados de numerosos golpes, incluidas magias y combos, en los que participan tanto uno como dos jugadores. Gráficamente es agradable, sin ser fastuoso, y la música es marchosa y divertida. No es muy espectacular, pero si muy efectivo. Y divertido.

SIN EXCUSAS PARA NO JUGAR

PINBALL MANIA FOR WINDOWS

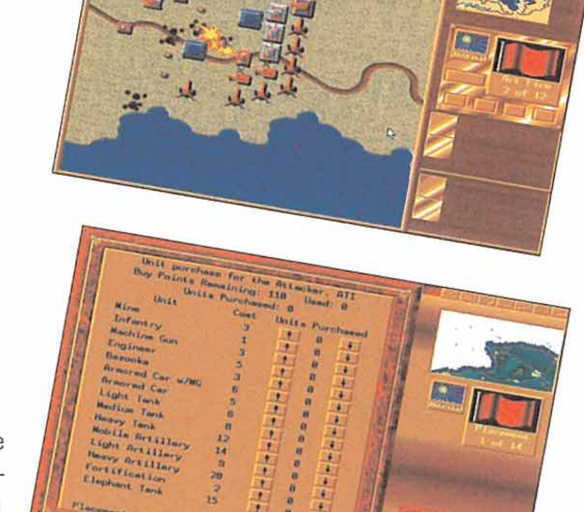
V. Comentada: PC (Windows)
ARCADE

El vicio por los flippers y pinballs es incontrolable, y ni los usuarios de Windows están fuera de su alcance.
Las cuatro mesas disponibles en la versión DOS se repiten aquí como una réplica exacta, con la misma suavidad de movimientos y sinuosidades y de desplazamiento de la bola.
Se mantienen las opciones de varias bolas, bonus y mensajes, unidas a las facilidades intrínsecas de Windows: ayuda on-line, configuración e instalación más sencillas, y posibilidad de múltiples resoluciones.

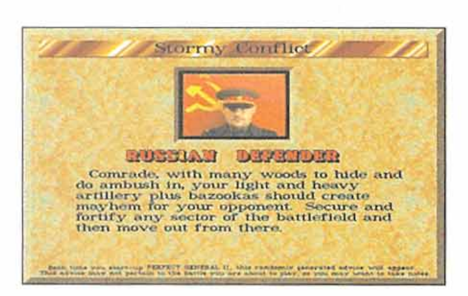


Perfect General II

Tácticas devastadoras



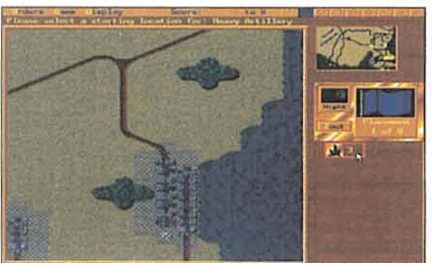




Realidades virtuales, 64 bits, millones de polígonos por segundo, sonido envolvente y demás inventos, están haciendo que este mundillo sea cada vez más real para nuestros sentidos. Aún hay tiempo para realizar programas pequeños en tecnología, pero grandes en entretenimiento, como este «Perfect General II».

Hemos rebuscado por todo el programa, pero la verdad es que no hemos encontrado nada que no conozcan ya de sobra los aficionados a los war-games. Y este no es, ni mucho menos, el mejor; es, simplemente, de los buenos. Si tenemos en cuenta los valores más importantes en, llamémosle, un "simulador de batallas" y que son la variedad de unidades militares y territorios, los factores climatológicos, la facilidad de manejo, el nivel máximo de destreza del oponente computerizado y el grado de realismo en las confrontaciones, «Perfect General II» tiene de ellos en cantidad suficiente como para agradar a los adictos a mandar, gobernar y movilizar todo un ejército en un vasto y desolado campo de batalla en pos de una gloriosa victoria.





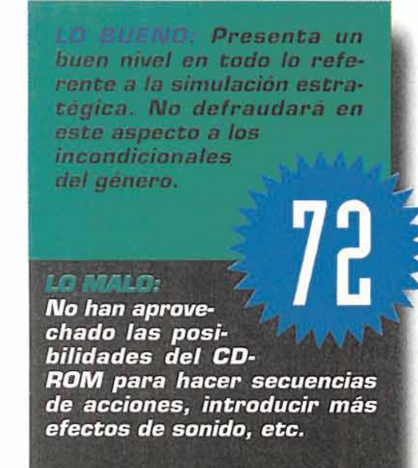
NADA NUEVO

El sistema de juego es el más habitual, por turnos. En cada uno de ellos, tras haber conformado en el menú de compra las unidades que componen nuestro ejército, disponemos de un número limitado de movimientos, ya sea para posicionar los elementos o para elegir el blanco de cada uno de ellos. Existen quince tipos diferentes de unidades militares, cada una de ellas con sus propias características de distancia de desplazamiento, potencia y rango de disparo, blindaje y costo. Desde la imprescindible e indefensa infantería, hasta la valiosa artillería pesada, pasando por multitud de tanques, bazucas, y demás artefactos bélicos, son los protagonistas de este programa.

Antes de comprar, hay que analizar el terreno, los objetivos y las fuerzas del enemigo para saber qué es lo más conveniente: artillería de largo alcance o unidades más pequeñas, baratas y con mayor capacidad de desplazamiento. Hay disponibles 98 territorios distintos, con unas cualidades propias en cuanto a orografía, obstáculos y clima. Desiertos, praderas verdes, agrestes cadenas montañosas, islas, bosques y situaciones meteorológicas, como la niebla, que disminuyen notablemente el campo de visión. Como veis, no hay nada nuevo con respecto a la primera entrega, sólo un número mayor de efectivos y escenarios, mejoras en las campañas y mayor capacidad del ordenador como oponente.

Ya sabemos que para hacer un buen juego de estrategia no hace falta recurrir a lo último en gráficos y sonido, pero tampoco estaría demás que los creadores de este tipo de programas se molestaran un poquito en hacerlos más atractivos al gran público, para no caer en el mayor defecto: su excesiva simplicidad técnica. Sólo se ve que es un CD-ROM con las entrevistas en vídeo a generales y en la calidad de la música digitalizada que da gusto oír a través de una Gravis Ultrasound o por un interface MIDI. De los gráficos, sólo se salva su definición, excelente al emplear la alta resolución, pero los iconos de las unidades, los decorados de los territorios, se podrían haber elaborado algo más. Los efectos de sonido son mediocres. Se echan en falta secuencias animadas de los ataques –como en «Panzer General»–, ya no se puede poner la excusa de falta de capacidad de almacenamiento.

A.T.I.

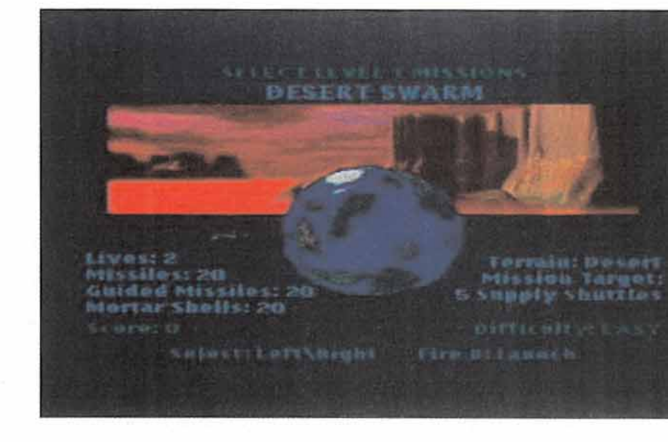


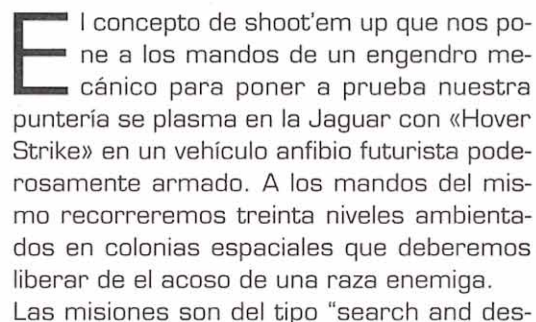
Hover Strike



Paisaje desolador

ATARI
Disponible: **JAGUAR**
ARCADE



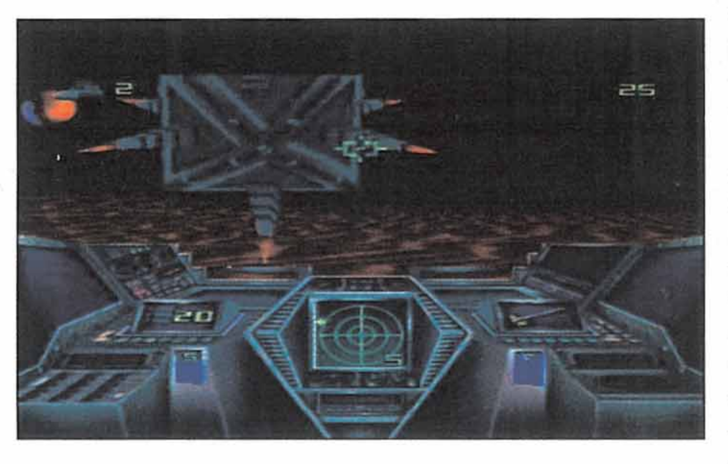


El concepto de shoot'em up que nos pone a los mandos de un engendro mecánico para poner a prueba nuestra puntería se plasma en la Jaguar con «Hover Strike» en un vehículo anfibio futurista poderosamente armado. A los mandos del mismo recorreremos treinta niveles ambientados en colonias espaciales que deberemos liberar de el acoso de una raza enemiga.

Las misiones son del tipo "search and destroy" haciendo uso de nuestros láseres y tres tipos distintos de misiles. Junto a éstos, nuestra mejor arma será el radar, que nos indicará en todo momento tanto la posición de los objetivos como de los power-ups –fuel y munición–. Cuando demos cuenta de todos estos objetivos, pasaremos a la siguiente misión, con la peculiaridad de que decidimos el orden en que queremos realizarlas.







La ejecución del juego es en un ambiente 3D, creado a partir de gráficos realizados con mapeado de texturas, que dan solidez y volumen al entorno, pero que no contribuyen a su realismo. Los escenarios son demasiado oscuros –no se ha realizado cielo de ningún tipo–, muy parecidos entre sí cuando pasamos de fase, y no destacan por su calidad gráfica. Con los trece tipos de enemigos pasa un poco lo mismo: poligonales y de movimientos repetitivos, aunque con una precisión mortífera para acabar con nuestro escudo.

El manejo de nuestro hovercraft es un poco confuso al principio, pero acabas acostumbrándote. Los mejores resultados se consiguen cuando participan dos jugadores en la partida, y uno hace de artillero mientras que el otro maneja el hovercraft. Como ayuda al manejo y complemento a la visión frontal que tenemos desde el vehículo, contamos con una vista de cámara exterior, pero que no nos aclara mucho las cosas. Sí lo habría hecho la inclusión de vistas laterales o la posibilidad de mirar arriba y abajo, pero estas opciones no están disponibles, por lo que la orografía del terreno es nuestro peor enemigo la mayoría de las veces. Aparte, las fases nocturnas son desconcertantes, pues a la ausencia de luz se le suma la pobre realización de los efectos y entorno, que hacen imposible muchas veces el avance, chocándonos con un muro una y otra vez.

En definitiva, un juego de vida y jugabilidad muy limitadas, con aspecto sonoro aceptable, pero muy mejorable a nivel gráfico. Creemos que una máquina de 64 bits como la Jaguar habría dado para hacer algo más, sinceramente.

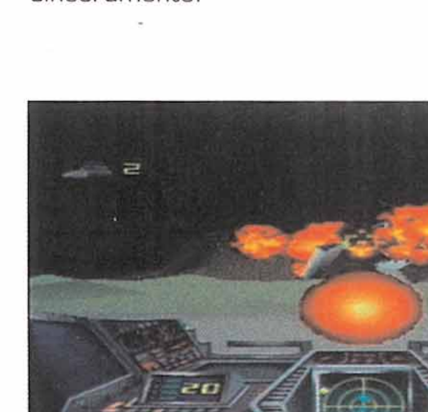
C.S.G.



***LO BUENO:* El modo cooperativo de dos jugadores es divertido, además de ser con el que se obtienen los mejores resultados.**

74

***LO MALO:* La pobre realización gráfica que da lugar a unos escenarios muy parecidos, poco realistas, y a una visión a veces confusa de la acción.**

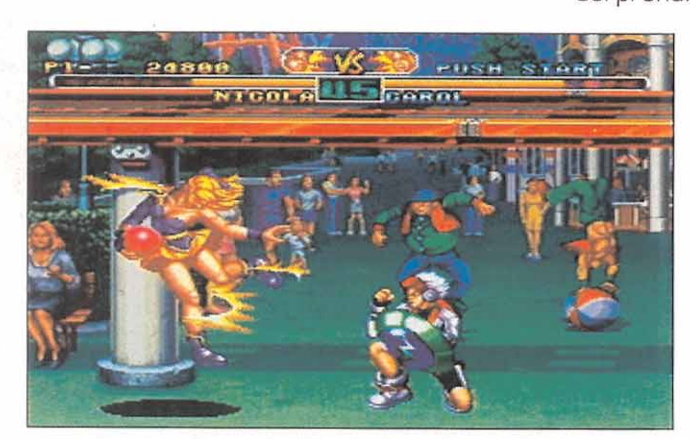


Savage Reign

La eterna lucha

SNK
Disponible: NEO-GEO CD
ARCADE

El dominio japonés en los beat'em ups es casi total, y nadie está dispuesto a impedirlo, eso siempre que nos sigan sorprendiendo con CDs de la talla de «Savage Reign». SNK da ese toque suyo tan personal que hace de una cruenta lucha todo un espectáculo de movimiento, color y derroche de efectos, y que elevan la jugabilidad a extremos muy difíciles de alcanzar por otros.



Diez guerreros se enfrentan en un combate clásico de tres asaltos para, finalmente, verse las caras con un enemigo de gran entidad. El reducido número de oponentes se compensa con un nivel de dificultad grande incluso en el modo fácil. Cada uno de los extravagantes luchadores dispone de un arma distinta con la que ejecuta una serie de golpes especiales, además de los básicos que todos realizan. Estos numerosos especiales se dividen en tres categorías: Dances of Doom, Weapon Wallops y Reverse Attack, y todos se destacan por su facilidad de realización y su demoledora efectividad y espectacularidad. Los catalogados como Reverse Attack pueden hacernos ganar un combate perdido, pero también serán más complejos de realizar.









Con los golpes como elemento central y los fabulosos decorados amenizando la acción, los combates son un derroche de vistosidad y movimiento, con bastantes toques de humor que se hacen patentes con determinados personajes, como Joker.

Pero el movimiento no viene sólo de los luchadores, sino también de los suaves scrolls de pantalla y de los zooms que nos acercan o alejan a la acción dando una gran sensación de profundidad y tridimensionalidad, que se ve apoyada por la realización sublime de los escenarios. La pseudo-3D se pone de manifiesto en determinados ataques que provocan veloces cambios de planos del luchador que los realiza.

Sólamente con lo dicho ya estaría garantizada una adicción sin concesiones, pero hay un par de aspectos más que mejoran lo presente. Uno de ellos es la inclusión de un plano superior donde los personajes pueden saltar para variar su estrategia de lucha –o sólo agarrarse en algunas fases– o lanzar determinados golpes. El otro son las peculiaridades de algunos escenarios, con objetos que podremos lanzar al contrario, así como trampas y pequeños enemigos que entorpecerán nuestro combate, además de darle una dimensión interesante al juego.

«Savage Reign» se encuentra en la línea típica de beat'em up's para Neo-Geo, que se encuentra en una buena posición gracias a sus peculiaridades. Una vez más, la mayor adicción se consigue en el modo dos jugadores, aunque para uno sólo la diversión está también garantizada, para quien le gusten este tipo de juegos, claro.

C.S.G.

LO BUENO: ***Los toques de humor que tiene el programa, que sigue en general una línea bastante distendida.***

LO MALO: ***Las cargas del CD-ROM son más lentas y abundantes que en otros juegos de la Neo-Geo.***

84







HOBBYTEX es un medio de comunicación interactivo con el que tienes acceso directo a numerosos servicios.
Las opciones que encontrarás en el menú principal son:

 Noticias, para estar al día de la actualidad informática.

 Forums, un punto de encuentro donde hallarás reunida toda la información, enriquecida por los usuarios, sobre los temas que te interesan.

 Revistas, podrás seleccionar artículos de las revistas que edita Hobby Press, ver trucos, hacer sugerencias, pedir números atrasados, etc.

 Diálogos, para mantener conversaciones "on line" con otros usuarios.

 Anuncios, ¿vendes algo, compras algo...? ¿A qué esperas?

 Juegos y Concursos Interactivos, además de pasar un buen rato compitiendo con otros usuarios, podrás ganar un montón de premios.

 Mensajería-Buzones, mantén con tus amigos una correspondencia privada telemática y realiza tus consultas técnicas a través de nuestros buzones.

 Servicio Centro Mail un sistema rápido y cómodo de venta directa de productos informáticos vía módem.

 Transferencia de ficheros, te permitirá obtener programas completos, juegos, utilidades, cargadores, ficheros de música, actualizaciones «PCFútbol» , shareware, y tenerlos almacenados en tu ordenador.

 Ayudas Interactivas, un sistema para resolver tus juegos favoritos accediendo a pistas progresivas.

 Trucos, la base de datos más completa y actualizada, con más de 5,000 trucos para los mejores juegos del mercado.

 Diccionario de Juegos, busca el juego que te interesa y obtén toda la información sobre él, desde requerimientos mínimos de instalación, hasta un comentario.

 A diferencia de otros centros servidores, el acceso a HOBBYTEX es totalmente gratuito. No hay que pagar cuota ni es necesario ser socio. Todo lo que tienes que hacer es llamar con el módem al 032 y cuando IBERTEX te pida la identificación del centro servidor teclea *HOBBYTEX#. El coste de la llamada es de 21 pesetas por minuto, independientemente del lugar de España desde donde accedas.



CÓMO CONECTARTE

Para conectar con HOBBYTEX sólo necesitas un PC o compatible, un módem que cumpla la norma V22 Bis a 2.400 baudios o V23 y el software de emulación apropiado (por ejemplo, Hobbylink). También puedes conectarte utilizando un terminal Ibertex.





¿QUÉ ES HOBBYLINK?

Hobbylink es un sistema operativo para conectar con Hobbytex, que regalamos todos los meses en el disco de portada de PCMANíA. Si te conectas a HOBBYTEX a través de este programa, podrás aprovechar al máximo las prestaciones de tu PC, navegando con el ratón en un entorno gráfico avanzado.



Con HOBBYTEX llegarás lejos.

FADE TO BLACK

DELPHINE SOFTWARE/ ELECTRONIC ARTS
Disponible: **PC CD-ROM, PlayStation**
V. Comentada: **PC CD-ROM**
AVENTURA

En un principio, Delphine Software creó «Flashback» para PC, vendieron miles de copias en todo el mundo y vieron que fue bueno. Después, comenzaron a llegar las versiones para todo tipo de máquinas, todos los formatos, y siguieron pensando que aquello era bueno. Posteriormente, descubrieron la tercera dimensión, y empezaron a proyectar un juego que fuera la evolución de «Flashback» en los tres ejes, y lo llamaron «Proyect Morph». Pensaron que sería bueno. Pasó el tiempo y decidieron que era mejor cambiarle el nombre, pero a la vista de su creación, aún no sabían qué calificativo darle. Decir sólo bueno les parecía insuficiente para «Fade To Black». A nosotros también.



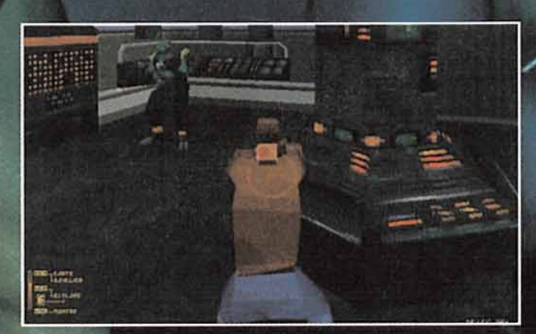
RECOMENDADO MICROMANÍA

El salto que Conrad, protagonista de «Flashback», ha dado de las dos a las tres dimensiones ha sido producto de una evolución lógica motivada por las tendencias actuales en los videojuegos. El resultado es rescatar la jugabilidad y adicción de «Flashback» y darle un nuevo aire, un aspecto más evolucionado e innovador. No es un «Doom», ni siquiera un «Alone in the Dark», es simplemente «Flashback» en 3D. Tiene todo el encanto del juego original, libertad de movimientos y personalidad del protagonista. La transformación ha sido para mejor, y mucho nos tememos que va a sentar escuela y que todos aquellos que lo probéis despertará en vosotros una sensación de novedad y de maravilla sólo comparable a la primera vez que jugamos con «Doom».

TODO CARÁCTER Y PERSONALIDAD

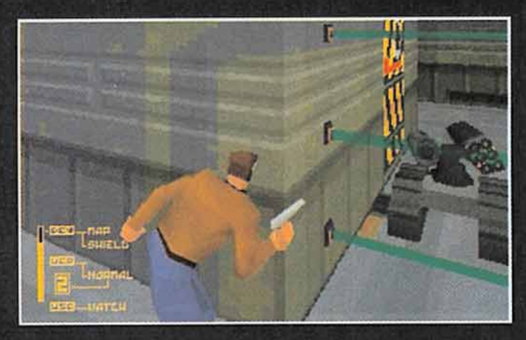
Los que hayáis jugado a «Flashback» y ahora lo hagáis a «Fade To Black», descubriréis la transformación que han llevado a cabo en Delphine. El conjunto de pixels que componían la imagen plana que era Conrad han pasado a formar parte de los polígonos de que está construido en la actualidad. Pero no es sólo eso; se le ha dotado además de movimientos y posturas humanas que realiza con sorprendente agilidad y naturalidad. El Motion Capture no podía dar mejores resultados haciendo olvidar las técnicas rotoscópicas usadas en «Flashback».

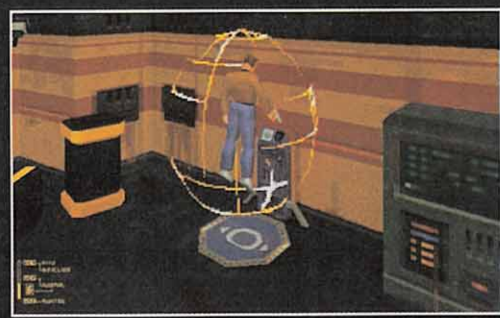


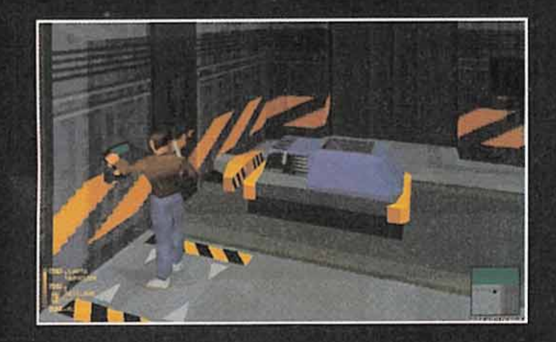


El protagonista puede tanto correr como andar, saltar, agacharse, coger objetos o abrir contenedores; al usar su arma apuntará, disparará y cuando se le acabe la munición tendrá que recargar. La entrada en una habitación se puede hacer de forma rápida, sin ningún cuidado, o bien cautelosamente, mirando a ambos lados desde el umbral de la puerta –existe hasta una tecla para hacer ésto– y prestos a disparar con el arma a punto.

La tensión escénica y la proximidad o lejanía que la acción requiere en cada momento vienen dadas por zooms para alejar o acercar y que producen las cámaras que proporcionan visión de todos los ángulos de Ryan. La vista lejana











o cercana permite alejarnos para ver las evoluciones de nuestro héroe con tiempo para reaccionar, así como colocarnos lo más cerca posible de su campo de visión –justo junto a su cabeza– cuando tenemos el arma montada y preparada para usar.

Con todas estas opciones pensaréis que el manejo del juego ha de ser complicado y que necesitará montones de teclas: nada más alejado de la realidad. Podréis manejarlo tanto con ratón, joystick o teclado, pero con éste último conseguiréis los mejores resultados. Es cierto que el volumen de teclas a usar es elevado, pero combinando cursores con otras dos para seleccionar y disparar, las demás tienen usos muy puntuales, y sólo necesitaremos aprendernos cuáles son.

EL PODER DE LOS MORPHS

La acción se desarrolla a pantalla completa en la que aparte de los escenarios y Conrad, no están presentes más que unos indicadores que pasan desapercibidos, mostrándose sólo cuando recurrimos a ellos. Unos aparecen de vez en cuando y nos indican que estamos en el punto de mira de algún enemigo o bien nos informan de algún acontecimiento; mientras que hay otros permanentes para que en todo momento sepamos nuestra cantidad de energía o los objetos que tenemos activos en cada instante.

Todo lo demás es excitante acción cien por cien en localizaciones futuristas, tales como salas y corredores de naves espaciales o lugares alienígenas con la amenaza Morph acechando en cada esquina.













Hemos sido capturados por una raza extraterrestre que nos ha confinado en nuestro satélite y cuyos planes no son nada halagüeños en lo que se refiere a la raza humana, pero por desgracia para ellos nos hemos escapado, y junto a algunos sorpresivos aliados, vamos a echar por tierra sus malvados planes.

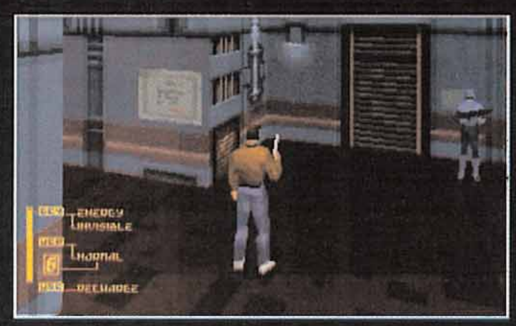
Para ello tendremos que cumplir las misiones que conforman los seis grandes niveles en que se divide el juego: la Luna, la base espacial, la nave Morph, el planeta Plutón y, como traca final, la Tierra. En las subdivisiones de cada nivel no sólo nos moveremos por los fabulosos decorados 3D que componen el gigantesco mapeado a pie, sino que en determinadas ocasiones haremos uso de una pequeña nave o de un caza estelar para recorrer el subnivel y cumplir el objetivo que se nos ha asignado.

ESTO SÍ QUE ES ACCIÓN EN 3D





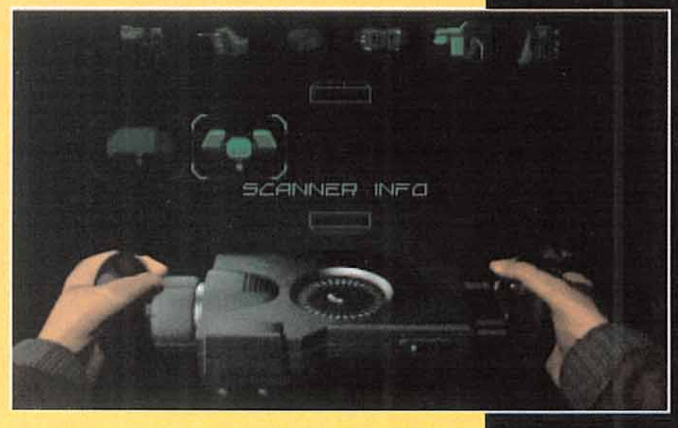




TODO AL ALCANCE DE LA MANO

Un repleto inventario es algo que no debe faltar en las características de toda aventura que se precie. Pero también un inventario ordenado, en el que los objetos





se clasifiquen por temas, y sean fáciles de encontrar y usar. Como ocurre en «Fade To Black». Nuestras pertenencias se almacenan en cinco grupos distintos según sean munición, minas, escudos, escáneres, mensajes u otros objetos sin cabida en esos cuatro grupos. Simultáaneamente podremos tener en uso un objeto de cada tipo, aunque podremos guardar todos sin ningún tipo de limitación. También podremos examinarlos, obteniendo una descripción de sus cualidades y su representación 3D.

La mayoría de los objetos se encuentran escondidos en contenedores, y salvo los que arrojemos como las minas, los demás no desaparecerán de nuestro inventario. Algo parecido ocurrirá con la munición de la pistola, que por fortuna es ilimitada.

El grado de interactividad y realismo conseguido es sublime, con un entorno que envuelve al jugador, mientras éste descubre todos sus secretos. Buscar, explorar, resolver algún que otro enigma y, mayoritariamente, luchar, serán las acciones que realizaremos metidos en la piel de Conrad; pero también encontraremos personajes que interactuarán con nosotros positiva o negativamente dentro del marco de la historia que forma la columna dorsal de «Fade To Black».

EL GRAN ESMERO DE DELPHINE

La aureola de prestigio que Delphine se ha creado no ha sido accidental, sino fruto de una serie de trabajos de gran calidad, realizados a conciencia, en los que encontramos nombres de la talla de «Future Wars», «Another Wold», «Operation Stealth» y el último, «Flashback». En todos ellos, una esmerada presentación y una jugabilidad superior fueron las claves. Con «Fade To Black» no han perdido el norte.

El generalizado uso de Silicon Graphics por parte de los realizadores de videojuegos no se ha obviado aquí, como podemos comprobar en la multitud de escenas cinemáticas que plagan el juego y que llevan el sello de Alias o Softimage. Tampoco se puede negar el origen de los movimientos de los personajes –realizados usando Motion Capture



y cámaras infrarrojas– en cuanto damos los primeros pasos en la aventura. Como su compatriota Raynal en «Little Big Adventure», Paul Cuisset, responsable del producto, no ha escatimado esfuerzos gráficos, ni tampoco sonoros, pues prácticamente todo el sonido del juego es MIDI o voz digitalizada.

Lo que nuestros ojos verán son gráficos 3D renderizados en tiempo real realizados en base a polígonos totalmente texturizados y sombreados Gouraud. Todo el detalle gráfico será el responsable de que en nuestro ordenador vaya más o menos rápido, por lo que habrá opciones de añadir y quitar detalle, así como de reducir la velocidad de las frames para que vaya perfecto en todas las máquinas. Para versión VGA lo mínimo recomendado es un DX2/66 con 8 MB de RAM, mientras que para la mayor fluidez de la SVGA necesitaremos un Pentium. Ambas versiones gozan de una calidad gráfica impresionante, no desmereciendo en absoluto la VGA en el menor detalle a la SVGA.

Ya hemos dicho que la jugabilidad es soberbia con unos movimientos realistas y fluidos, nada bruscos ni lentos, aunque con un nivel de dificultad ajustado. Combina perfectamente acción con meditación, dando lugar a una completa aventura totalmente en castellano. A disfrutarlo.

LO BUENO: ***Perfecta puesta en escena con un acabado gráfico y sonoro magistral en el que destacan los realistas movimientos de los personajes.***

LO MALO: ***Cuesta encontrarle un fallo. Quizá la limitación en el número de partidas salvadas o los excesivos ángulos de giro del personaje. Sólo menudencias.***

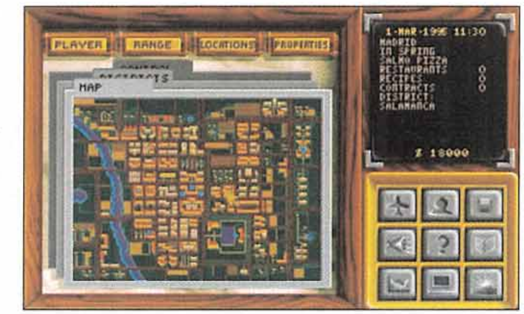
94

C.S.G.

PIZZA TYCOON

El secreto est

¿CUÁNTAS VECES HAS COMIDO PIZZA? MUCHAS, SEGURO. PUES SI QUIERES IR UN POCO MÁS ALLÁ, «PIZZA TYCOON» TE OFRECE LA OPORTUNIDAD DE CONOCER A FONDO EL NEGOCIO DE LAS PIZZERÍAS Y TE PROPONE CREAR TU PROPIO IMPERIO DE RESTAURANTES. MICROPROSE AÑADE ASÍ UN TÍTULO MÁS A SU SERIE «TYCOON» QUE TAN BUENOS RESULTADOS LE HA DADO CON PROGRAMAS COMO «RAILROAD TYCOON» O «TRANSPORT TYCOON». DE NUEVO, TODA TU ASTUCIA FINANCIERA Y EMPRENDEDORA DEBERÁ PONERSE A TRABAJAR, EN ESTA OCASIÓN, AL SERVICIO DE LAS PIZZAS. Y YA LO SABES, EL SECRETO ESTÁ EN LA PASTA –EN LA PASTA QUE VAS A GANAR, CLARO–.





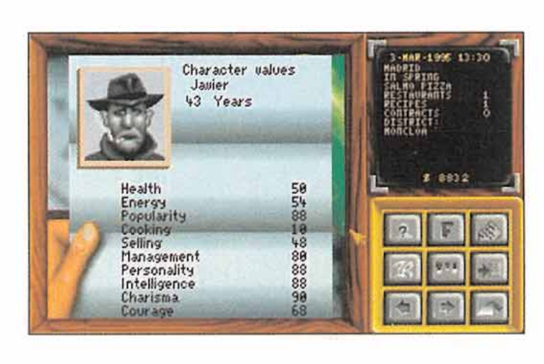
Uno tan sólo se limita a entrar en una pizzería y pedir su pizza favorita y ahí se acaba todo. Pero detrás de ese gesto, como en todas las cosas, existe todo un entramado más o menos complejo, dependiendo de lo importante de la empresa. Así que si tu eres de esas personas a las que les gusta llegar hasta el fondo de las cosas, vas a disfrutar con esta la última producción de la serie «Tycoon» de Microprose.



PREPARATIVOS

El modo de juego es lo primero que nos va a preguntar el programa, ya que existen tres formas de jugar. La primera, llamada "Quick Start", es la mejor manera de introducirse en el juego, ya que el programa proporciona automáticamente un restaurante para que trabajemos sobre él, evitándonos pasar por la fase de adquisición de local. Los otros dos modos son "Free Mode", en el que la acción es infinita, y sólo termina si nos arruinamos, y "Mission Mode", cuyo propósito es el de cumplir una serie de objetivos que podemos elegir al principio del juego.

Podemos escoger entre 100 personas diferentes, cada una con sus propias características –edad, salud, carisma, inteligencia, dinero, etc.–. Por último, tendremos que decidirnos por el lugar del mundo en el que comenzaremos nuestra aventura. Entre las ciudades disponibles se encuentra Madrid –¡qué detalle!–. El juego comienza con la adquisición de un local en el que montar nuestro primer restaurante –si es que no nos hemos decantado por el "Quick Start"–. A partir de ahí, comienza la verdadera labor: acondicionar el



en la pasta

MICROPROSE
Disponible: **PC CD-ROM**
ESTRATEGIA

local, seleccionar personal, configurar menú, adquirir ingredientes... Todo lo que necesita un negocio.
Para ello, nos ofrece sus múltiples botones y menús y con sus funciones representadas por símbolos. En otra sección de la pantalla podremos ver nuestro área de trabajo –la ciudad, el interior de los restaurantes– así como las órdenes de pedido o los diversos personajes con los que tendremos que tratar. Todo se maneja a clic de ratón.







Pero a lo que íbamos. A la hora de montar todo lo necesario para abrir nuestro primer restaurante, lo más importante va ser el dinero. Para conseguirlo, aparte de la cifra inicial que nos proporciona el juego y de las ganancias que recibiremos si todo va bien, es posible solicitar préstamos a bancos locales o... ¡aliarse con la mafia! En todas las ciudades existe un grupo de mafiosos que nos proporcionará dinero a cambio de algunos trabajillos, digamos, "turbios". Y hablando de juego sucio, no hemos mencionado que aparte de nosotros existen otros jugadores en «Pizza Tycoon» –humanos, o controlados por el ordenador– que también se esforzarán por sacar sus negocios adelante y a los cuales podemos sabotear, por medio de nuestros "amigos" mafiosos o realizando acciones tan deleznables como hacer que sus quesos huelan mal o llenarles el local de ratas.
Una vez abierto el negocio, lo principal será, claro está, que acuda gente a nuestro restaurante. Y para eso lo que tenemos que hacer es... cocinar buenas pizzas. Y no sólo eso, sino que se adecúen a nuestra clientela. Conocer los gustos de la gente es fácil si acudimos a una serie de gráficos que nos indican las preferencias de la población de nuestra zona: niños, jóvenes, jubilados, "yuppies", etc. Así, confeccionaremos el menú, incluyendo las pizzas más populares, que escogeremos entre las que nos proporciona el programa, que son muchas. Además, y es uno de los apartados del juego más originales y curiosos, es posible inventar nuestras propias pizzas y diseñarlas a nuestro gusto, incluyendo todos los ingredientes que queramos, tanto "enteros" como "picados". Unos jueces culinarios valorarán nuestras creaciones y podemos preguntarles a los clientes su opinión sobre nuestras pizzas.

Cuestión de gustos



"Pues a mí me gusta con anchoas... ¿Anchoas? Puaaj, ¡qué asco!" "No, lo que mola es el bacon" "A mí con muchas aceitunas"... Tranquilos, tranquilos, con «Pizza Tycoon» vais a poder crear la pizza de vuestros sueños. En un apartado del programa, es posible "diseñar" a nuestro gusto un nuevo tipo de pizza para incluir en el menú de nuestro restaurante. Con una gran variedad de ingredientes, un "picalotodo", y un poco de imaginación, haremos las delicias de nuestros clientes.

***LO BUENO:* «Pizza Tycoon» es tremendamente adictivo. Tienes control sobre todo lo que rodea al mundo de las pizzerías. El sentido del humor que se respira durante todo el juego.**

90

***LO MALO:* Crear una nueva pizza y que no le llegue a gustar a ningún cliente.**

NUESTRA OPINIÓN

«Pizza Tycoon» es uno de esos juegos que te enganchan. Aunque su nivel gráfico no es nada del otro mundo –realizado en VGA– sus múltiples posibilidades y el reto que siempre supone levantar un negocio, hacen del juego algo realmente divertido y adictivo. El poder controlar todo lo que rodea al negocio de las pizzas es quizás el secreto de este programa. Además, el juego hace gala de un sentido del humor que contraresta el aspecto puramente "empresarial" que impregna a esta clase de producciones.

F.J.R.

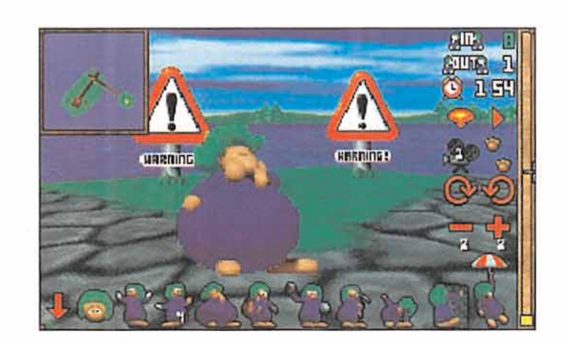
Viaje alucinante

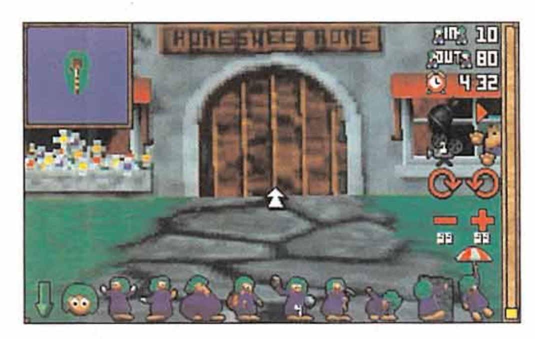
3D LEMMINGS

CLOCKWORKS/PSYGNOSYS
Disponible: PC, PC CD-ROM
V.Comentada: PC CD-ROM
HABILIDAD

LOS LEMMINGS FORMAN YA PARTE DE LA HISTORIA DEL SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO EN ESTADO PURO, LIBRE DE VIOLENCIA. PERO TAMBIÉN HEMOS SUFRIDO CON ELLOS, POBRES E INDEFENSOS SERES ALLÁ EN SU TERRIBLE MUNDO REPLETO DE TRAMPAS Y PELIGROS, QUE SIEMPRE NOS PARECÍA LEJANO, ALLÁ DENTRO DE LA PANTALLA, PERO QUE A PARTIR DE AHORA NOS VA A RESULTAR TAN FAMILIAR COMO NUESTRA PROPIA CASA POR DOS MOTIVOS; ESTÁ REPRESENTADO EN TRES DIMENSIONES Y NOS PODEMOS MOVER LIBREMENTE POR ÉL.

No, no y no, le dije a mi jefe cuando me propuso comentar la nueva entrega de los Lemmings. Tras pasar cientos de noches sin dormir, después de perder a mi novia porque no podía atenderla y nada más suspender el octavo examen, me juré a mi mismo que jamás volvería a acercarme a uno de esos piiip... y piiip... seres. Tiré a la basura la caja de la primera entrega, esa que se convirtió en el juego más vendido de la historia, mi único consuelo, de tontos, fue saber que a muchos de sus más de 50 millones de adictos estimados les había pasado algo parecido. Pero el trabajo obliga; eran ellos o dejar de serviros, queridos lectores.

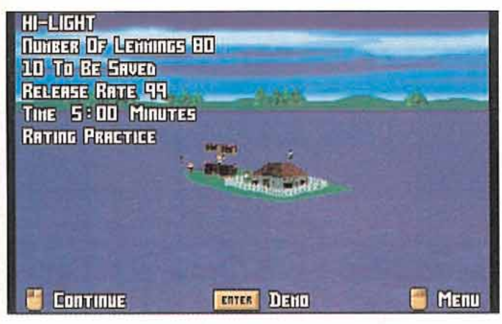


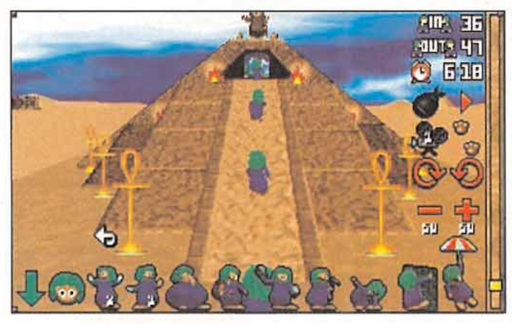


EN UN NUEVO MUNDO

Para colmo, leo en las instrucciones que además de regresar con cien nuevos niveles con espantosos enigmas, más tipos de lemmings, ayudas, y trampas, ¡todo ello está en tres dimensiones! O sea, que después de mis desvelos por salvarles, los lemmings me lo agradacen invitándome a visitarles en persona a su infernal mundo. Ya no se conforman con que les eche una manita desde fuera, ahora quieren que esté tan cerca de ellos que puedo ver el azul de sus ojos y el verde de los pelos que cubren sus cabezas. Algo incrédulo, cargo el programa, y entro en el primer nivel para comprobar que es cierto, HE ENTRADO VIRTUALMENTE en el nivel. Además de disponer de cuatro cámaras prefijadas, puedo situar mi punto de vista donde quiera, ya que dispongo de todos los movimientos: rotación en 360 grados, zoom de infinitos aumentos y desplazamiento tanto por el eje horizontal –o el de abcisas, como diría el pesado del profe de matemáticas– como por el vertical –o el de ordenadas–. Y todo el programa se maneja con un simple ratón. Totalmente alucinando y absorto, estoy paseándome por dentro de este nuevo mundo para mí, cuando empiezo a escuchar desesperados gritos que conozco demasiado bien ¡siguen teniendo instintos suicidas y se están ahogando arrojándose al mar! Y lo peor de todo es que un obstáculo me oculta donde están. Pero lo







soluciono rápidamente: le doy a la pausa y tranquilamente muevo la cámara esquivando torres, casas y demás obstáculos hasta situarme lo suficientemente cerca como para dominar la escena de acción. Ya no hay que acercarse a la pantalla hasta darse de narices con ella para verlos, ahora uno sólo de ellos puede ocupar toda la pantalla y poco menos que me da un ataque de risa cuando veo su gracioso balanceo al andar estilo E.T. o como se tapan la nariz para contener la respiración para hincharse y explotar cuando se activa la autodestrucción.



SORPRESA VIRTUAL

Pero aún me queda por descubrir una de las sorpresas más grandes que me he llevado viendo juegos –y ya he visto muchos–. Activo la opción de lemming virtual y la cámara empieza a moverse como si estuviera caminando, y justo delante de mí distingo el verde cogote de un lemming, por increíble que parezca ¡me he convertido en un lemming!, veo a través de los ojos del que he seleccionado, se esfumaron mis ciento sesenta y cinco centímetros de estatura y ahora apenas sobrepaso el medio metro. Giro la cabeza y veo a los compañeros que me siguen, las trampas hacia las que me dirijo si no actúo construyendo una escalera, excavando y demás acciones que ahora veo en primera persona. De repente, mi lemming pisa un muelle y salgo disparado hacia las nubes, la visión subjetiva es tan realista que me mareo. Finalmente, sé que estoy a salvo cuando veo que el lemming virtual se aproxima, a una preciosa casita en la que una bella lemming se asoma tras una cortina. La puerta se abre de par en par, y a mis oídos llega un ¡yupiiii! cuando entra.

Paso a la siguiente fase y para cuando me quiero dar cuenta ya estoy en la número veinte. ¡Me he vuelto a enganchar a este divertidísimo juego! Y la verdad es que ya ni me importa y no me arrepiento de haber faltado a mi juramento, porque me lo estoy pasando bomba. He visto unos decorados y escenarios tan extravagantes como variados y coloristas, con una magnífica definición de imagen y cubiertos por cielos llenos de nubes o techos agobiantes, con cientos de objetos nuevos, tanto trampas como ayudas. Universos grandiosos que son toda una explosión de 256 colores. Además, el fantástico efecto de la visión virtual me ha permitido observar por primera vez la animación del movimiento de un lemming. A lo largo de cinco niveles de dificultad progresiva he estado en una nave espacial, en el interior de una pirámide egipcia, he viajado a las olimpiadas, a un castillo medieval, y he visitado torres y montañas heladas. Más variedad es casi imposible. Entre los niveles, hay secuencias cinemáticas alucinantes en SVGA, al igual que las pantallas de los menús e información. Y mis oídos han disfrutado tanto como mis ojos; más de treinta pegadizas melodías con una calidad de reprodución soberbia en una Gravis Ultrasound, las irrisorias vocecillas de los lemmings despliegan simpatía a raudales, los efectos de sonido alcanzan un número casi incontable, y hay veinte canciones reproducibles desde el CD-ROM grabadas nada menos que en Dolby Surround. El nivel de dificultad es altísimo, además de cavilar sobre cómo pasar el nivel hay que situar la cámara en el sitio más adecuado a cada momento dada la gran extensión y tridimensionalidad de los escenarios. Después de esto, sólo queda decir que el mundo sería muy tranquilo y apacible sin los lemmings, pero harto insulso y aburrido.

A.T.I.

LO BUENO: ***Todo, los gráficos, el efecto tridimensional que permite una libertad de movimiento total, el sonido. Lo mejor de lo mejor, una estratosférica adicción.***

95

LO MALO: ***La adicción también, juego tanto tiempo que me van a hechar del trabajo. Se precisa autocontrol, disciplina, capacidad de observación y cerebro de gran maestro de ajedrez para llegar al final.***

¿QUÉ HAY DE NUEVO, VIEJO?

Y es que, como podéis apreciar en la pantalla, al viejo grupo de habilidades lemmingnianas se han unido nuevas acciones que complican mucho más nuestra árdua tarea.

Al grupo de la vieja guardia pertenecen los bloqueadores, siempre dispuestos a dar su vida para evitar que sus camaradas vayan por el mal camino, los excavadores horizontales, verticales y en diagonal, ágiles obreros capaces de toda obra para salvar los obstáculos, los escaladores, los flotadores y los sufridos autoexplosivos, auténticos kamikazes.

Los novatos vienen pisando fuerte: hay unos bloqueadores que incorporan la novedad de hacer seleccionable el lado hacia el cual se dirigirán los lemmings que choquen contra ellos, unos malabaristas que se deslizan por cuerdas agarrados a una rueda, y unos que facilitan la tarea de selección del lemming, pues encima de ellos aparece una flechita que permite distingirlos fácilmente. Y como estrella del nuevo equipo, el lemming virtual, que nos deja ver a través de sus oblícuos ojazos.



ATREID/MINDSCAPE
Disponible: **PC, PC CD-ROM**
V. Comentada: **PC CD-ROM**
ARCADE

El trono del mejor beat'em up para PC está aún vacante, pues las diferencias entre los aspirantes y las preferencias de los usuarios no acaban de decidir su dueño. Títulos como «Mortal Kombat II», «Super Street Fighter II Turbo» o el más reciente «FX Fighter», pueden ver amenazada su tranquila existencia con la llegada de «Warriors», que plantea un idéntico concepto, pero con un tratamiento muy distinto, que no son gráficos planos tradicionales ni los polígonos tan de moda hoy en día. Pasamos revista al 3D Bio Motion y lo que en Atreid han hecho con él para realizar su primer arcade de lucha.

Durante mucho tiempo las consolas han sido un excelente caldo de cultivo para los beat'em ups, saliendo como churros día tras día. En la actualidad, esta tendencia se mantiene, y este tipo de arcades ocupa un puesto preeminente en todas las máquinas, haciéndose esta tendencia extensible al PC. «Warriors» poco tendría que hacer junto a otros juegos del mismo tipo de Neo-Geo, Saturn o PSX, pero en el marco de los compatibles es un candidato con muchos aspectos que analizar.

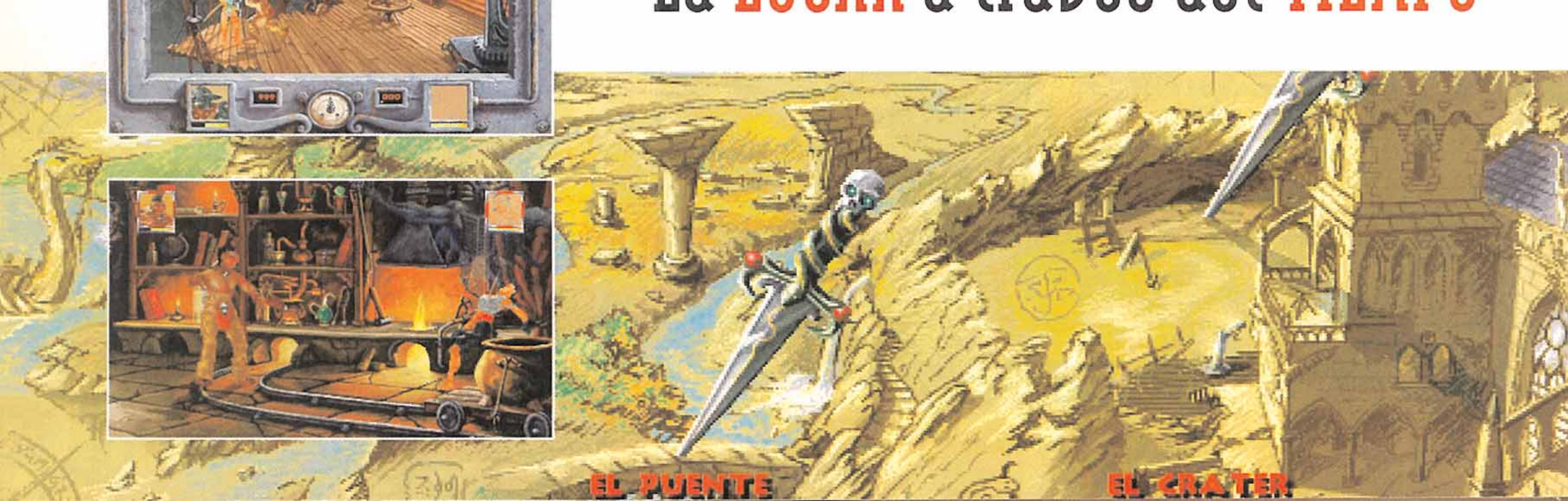
SALTA A LA VISTA

Nadie duda que un beat'em up, ante todo, debe tener un aspecto gráficamente agradable, y «Warriors» lo tiene. La bien realizada –o dibujada– intro hace que la primera impresión sea positiva; aspecto éste que se refuerza con los prolegómenos del juego: para uno o dos jugadores que podrán escoger entre diez guerreros de todas las épocas con su forma particular de lucha y su armamento característico. Una vez elegido el nivel de dificultad comienzan la serie de combates cuerpo a cuerpo en distintos escenarios hasta llegar al jefe final.

Durante la lucha pueden aparecer personajes ocultos que intentarán ponernos las cosas más complicadas. No hay tiempo, el combate finaliza cuando uno de los dos guerreros gana dos o tres veces al otro; si somos nosotros los derrotados, la preocupación es menor, pues gozamos de infinitas continuaciones en cualquiera de los varios niveles de dificultad.

Los escenarios están realizados según técnicas bitmap, que consiguen un buen nivel de detalle y de profundidad en cualquiera de





LO MIRES POR DONDE LO MIRES...

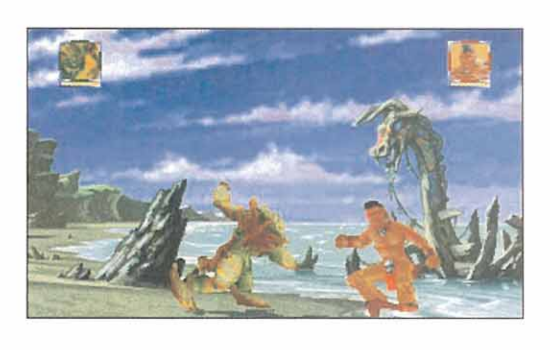
Contabilizando las distintas visualizaciones que de la acción podemos tener en «Warriors», nos salen en total cinco, convirtiéndose este juego en el que más vistas ofrece de los existentes para PC. Las dos resoluciones –VGA y SVGA– cuentan con sus correspondientes vistas frontal y oblicua, que varían el ángulo de visión del jugador, pero sin alterar el desarrollo del juego.
En el modo VGA los pixels no están muy definidos, y muchos personajes presentan un aspecto borroso, aunque con un tamaño respetable y un movimiento brusco y torpón. Al contrario de lo que ocurre con otros juegos, en SVGA y evaluándolo en el mismo equipo, «Warriors» va igual o incluso mejor que en VGA, a pesar del aumento de resolución y detalle de los gráficos y sprites. La causa de ésto no es otra que una disminución considerable del tamaño de los personajes y escenarios hasta dejarlos en un tamaño muy reducido que hace perder emoción al juego, aunque gane en calidad.
Junto con estas cuatro vistas, existe otra que da una dimensión distinta: una tercera dimensión en el estilo «Virtua Fighter», modalidad que sirve para reproducir la repetición de los combates usando una perspectiva 3D. Pero no sólo para ver, ya que también podremos jugar en 3D mediante una opción del menú "cheat" del juego, que no alcanza así la calidad de «FX Fighter», por ejemplo, pero que es un complemento muy de agradecer.













las dos vistas, tanto la frontal como la oblícua, pudiendo escoger en ambos modos la resolución de los gráficos entre VGA o SVGA. En SVGA el detalle aumenta y aparece un útil indicador de la vida que le queda a cada personaje, que no existe en VGA donde se representa por una cara que se va difuminando hasta desaparecer, momento en que el luchador cae derrotado. El decorado interviene activamente incorporando asideros, ramas, que los personajes pueden usar como complemento a sus ataques.

Los diseños de los personajes se han hecho mediante 3D Bio Motion que produce un buen efecto 3D sin el uso de polígonos, sino mediante el cálculo de la posición y postura según un modelo virtual de cada luchador. Las sombras y el anti-alias echan el resto para conseguir un buen grado de realismo y adaptación de los personajes al medio, aunque los efectos de explosiones, sangre y golpes no son lo efectivos que sería deseable. Tampoco destacan por su abundancia, por lo que la lucha puede parecer un poco "descafeinada".

ACCIÓN EN MOVIMIENTO

El sistema 3D Bio Motion es el encargado de generar las animaciones, que se cuentan por 1600 para cada personaje, aunque a pesar de esto no consiguen ser suficientemente realistas y fluidas. Aunque son muchas las frames por animación, no se consiguen los efectos de continuidad y naturalidad que busca el amante del buen beat'em up. Las animaciones van a saltos, son demasiado bruscas hasta en un DX2, y es que en ésto es determinante la velocidad que tenga nuestro ordenador. La acción es rápida, pero la lenta respuesta del luchador que controlemos y lo desacompasado de los movimientos resta muchos enteros a la jugabilidad. En SVGA se palían un poco estas deficiencias, sacrificando amplitud y reduciendo los tamaños de los personajes.

La realización de cualquier golpe es muy sencilla, apenas cuatro movimientos en los golpes especiales más difíciles, tanto con el teclado como con el joystick.

No obstante, no son muy espectaculares y poco efectistas, si exceptuamos los poco numerosos especiales y magias: tres para cada luchador, de los cuales uno es secreto, mientras que los otros dos vienen explicados en el manual. Aquí también se anuncia la existencia de un modo "cheat" que permite variar aspectos del juego.

Bien a nivel gráfico, regular en cuanto al sonido, y muy pasable en lo tocante a jugabilidad. La adicción va en función del equipo que poseamos. Los grandes beat'em ups para PC pueden respirar tranquilos, pues «Warriors» no es un enemigo especialmente peligroso.

C.S.G.



BANDERAZO DE SALIDA DE AM2

AM2/SEGA
Disponible: **SEGA SATURN**
ARCADE

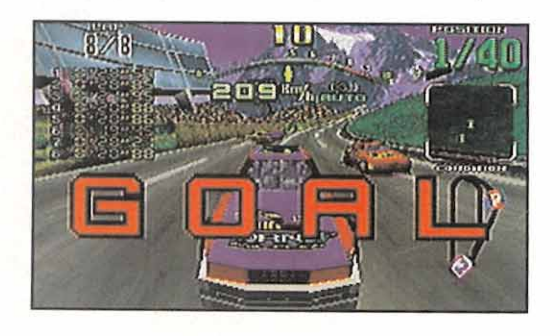
DAYTONA USA™



El bombo y el platillo de Sega están desgastados del uso que han tenido con este «Daytona USA», su gran lanzamiento posterior a «Virtua Racing» y anterior a «Sega Rally», para dar la contrapartida al «Ridge Racer» de Namco para PlayStation. Precedido por la audaz y brillante andadura de la recreativa del mismo nombre –que puede ser vuestra gracias a nuestro concurso– y por una gran campaña de marketing, el ser o no ser de «Daytona USA» para Saturn pasa ahora por toda la calidad de sus gráficos y la potencia arrolladora de sus motores. ¿Superará la prueba? Ya se ha dado el banderazo de salida.



En AM2 han trabajado a toda velocidad para tener terminado «Daytona USA» en las fechas previstas, y pretendiendo que su realización fuera lo más parecida a la coin-op, con las lógicas diferencias de una a otra. Se han querido plasmar todos los aspectos de la máquina original en un CD que desborde velocidad, adicción, calidad gráfica y, sobre todo, que haga echar chispas a los generadores de polígonos de la Saturn. La máquina da de sí misma todo lo que tiene, que no es poco, pero todo trabajo hecho con prisas, ya se sabe...



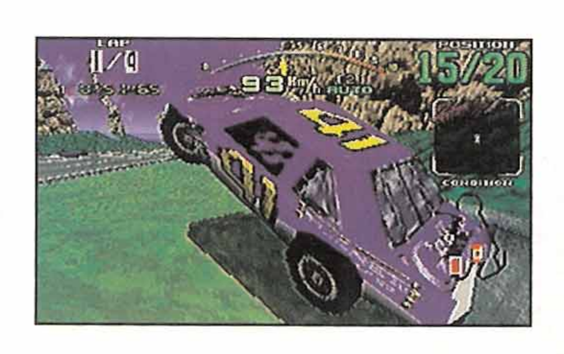
VELOCIDAD DE VÉRTIGO

El principal objetivo de AM2, realizar una conversión cuya velocidad de juego fuera equivalente a la máquina original, está cumplido con creces, pues si la versión NTSC era rápida, la PAL que hemos tenido ocasión de ver últimamente y que será la que se distribuya en nuestro país, es más rápida todavía. Los más de trescientos kilómetros por hora que alcanzan estos bólidos se han plasmado con auténtica perfección en todas las partes del trazado de los tres circuitos que podemos correr. Mientras veamos pasar a toda velocidad los escenarios poligonales y los coches contrarios, comprobaremos con deleite cómo el paisaje se genera delante de nuestros ojos y la sensación de realismo que se hace patente.

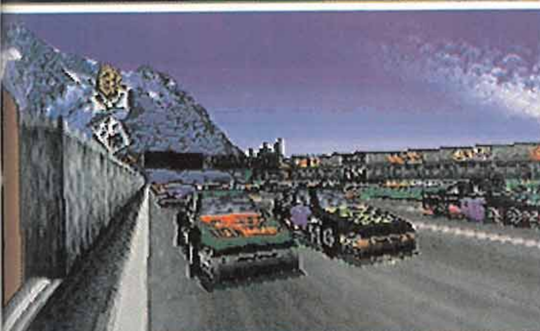




Puede que la velocidad y nuestra concentración en la carrera no nos permitan ver el sacrificio de calidad gráfica que se ha hecho en pro de la mejora de la simulación. Velocidad ante todo. Con la mínima



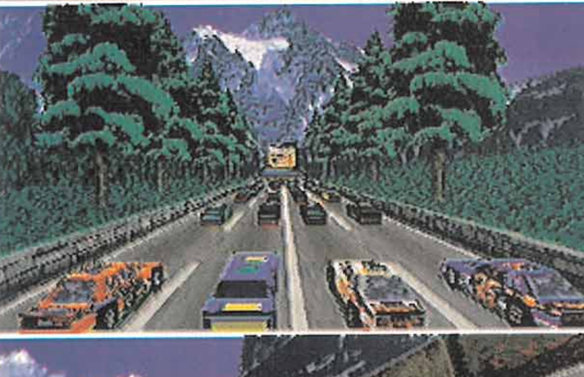


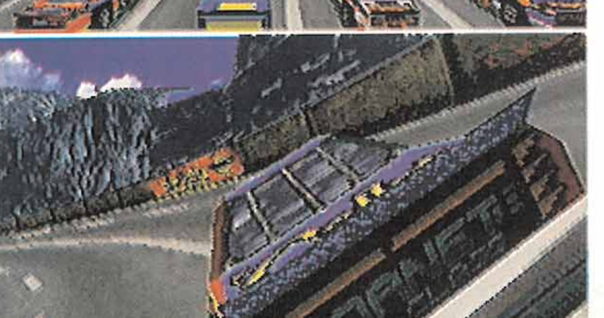












resolución de 320x224 que se ha empleado en «Daytona USA» no se puede pedir más si se desea la elevada velocidad de hasta 30 frames por segundo que alcanzan las animaciones. Y lo que no son animaciones, porque los sombreados, texturas y demás efectos también tienen cabida en las angulosas formas de los circuitos. En las primeras imágenes de «Sega Rally» hemos podido comprobar que afortunadamente éste no es el tope de la Saturn, y que en Sega se han esmerado un poco más.

HASTA DONDE ALCANZA LA VISTA

Para cubrir la mayoría de formas de juego posibles se han incluido cuatro modalidades de visión de la acción que hacen predominantes otros tantos aspectos del juego. Si lo que queremos es la mayor sensación de velocidad, con la perspectiva que nos sitúa como si nosotros fuéramos el coche –es decir, sin coche–, experimentaremos todo el vértigo de Daytona. El realismo de estar sentado al volante del vehículo nos lo da otra vista que también es la que mejor sensación de conducción consigue, en nuestra opinión. Las otras dos nos ofrecen una visión completa del bólido que manejamos, una de ellas trasera y otra casi superior, y en ellas está la esencia del arcade de coches de siempre, pero con la tecnología 3D de ahora. Son también las que nos muestran cómo se va arrugando nuestro vehículo por acción de los golpes contra otros coches y las paredes del circuito. La posibilidad de variar de una a otra en medio de una carrera es un aliciente más de «Daytona USA».

La jugabilidad que ha puesto en nuestras manos AM2 está fuera de toda duda. A la velocidad que destila el juego se une un manejo perfecto del vehículo con el pad, que consigue un buen control y una alta sensibilidad de respuesta en los movimientos de los coches. Bastarán unas cuantas vueltas a cada circuito para conocer las curvas peligrosas y los lugares donde podremos apurar el tiempo al máximo. Todas las técnicas de la conducción son aplicables, desde contravolantes a derrapes o cerradas a los contrarios, pues los coches se comportan con fidelidad a los modelos originales. Junto a ésto, varios niveles de dificultad –en número de vueltas y calidad de los competidores– le otorgan una larga vida hasta conseguir dominarlo completamente.

«Daytona USA» es un arcade de conducción de gran calidad en todos sus aspectos, pero nos queda la duda de lo que podría haber sido si en AM2 le hubieran dedicado un poco más de tiempo.

C.S.G.



¿QUÉ HABRÍA SUCEDIDO SI...?

Si las opciones de las que dispone «Daytona USA» hubieran sido algo más extensas.

Sin duda que el juego habría ganado notablemente en lo que es riqueza y en posibilidades.





Las carencias no vienen precisamente de los modos de juego, ya que con el Arcade Mode en el que correremos contra el reloj –igual que en la recreativa– como con el Saturn Mode que competimos sólo contra los demás coches, la variedad es suficiente. Y se amplía con el Mirror Mode que nos permite correr los circuitos a la inversa de su recorrido auténtico.

La limitación de que hablamos viene impuesta por el número de circuitos –sólo tres– aunque de gran dificultad y de trazados excitantes y completos. Pero son tres, ahí están y no hay más.

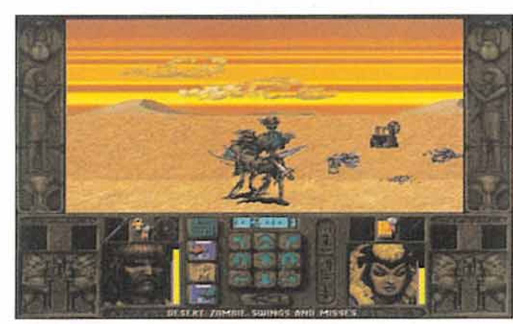
La otra espinita son los coches, de los que hay variedad de colores pero no de modelos que se reducen a sólo dos en Arcade Mode, uno de cambio manual y otro automático.

Pocos coches y pocos circuitos, y es que hasta el traje más perfecto tiene su fallo. Qué le vamos a hacer.

Después de un largo periodo de sequía, por fin parece resucitar el cauce de JDRs hacia nuestro país. Recientemente, teníamos oportunidad de comentar «Dark Sun: Wake of the Ravager», segundo de los juegos ambientados en el mundo llamado con las dos primeras palabras. Hoy pasamos por nuestra lupa otra segunda visita, también publicada por SSI. Volvemos al mundo de Ravenloft.



Ravenloft: Stone Prophet







Desde el desierto maldito

Y de nuevo lo haremos de la mano de DreamForge, quienes son, sin duda, en este momento los más prolíficos y conocidos realizadores del género. Su carrera comenzó con «The Summonning», y por aquí no nos hemos perdido aún ninguna de sus obras, salvo, y no es definitivo, «Menzoberranzan».

En esta ocasión la aventura nos traslada, dentro del ya de por sí bastante tétrico mundo de Ravenloft, al desierto de Har'Akir. Y, precisamente, el objetivo del grupo que tendremos bajo control será salir del "fuego". Pero hay problemas, lo que supondrá cierta contrariedad. En principio, resulta que



un tal Ankhtepot –seguro que la próxima vez que lo escriba las letras no mantendrán su orden–, ex-faraón malvado, ha tenido la ocurrencia de maldecir el lugar. Y los aborígenes se están descomponiendo.

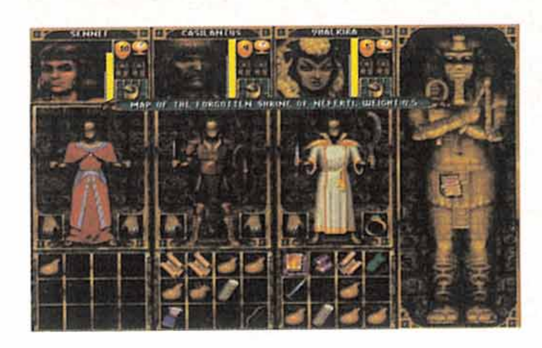
Ante esta perspectiva, el deseo de escapar es más acuciante, si cabe. Para ello hay que resolver el enigma que plantean los jeroglíficos de un muro, conocido como Profeta de Piedra. Y aquí es donde entramos nosotros.

EL DESARROLLO

Lo primero es, como siempre, generar los personajes que, desafortunados ellos, se van a internar en Har'Akir. Son dos, y su creación tiene lugar en el interior del carromato de una gitana, al cual nos aproximaremos mediante una secuencia cinemática de las que abundan en los CD-ROM.

Una vez en su interior, los atributos de cada uno de los futuros héroes se van escogiendo en una especie de naipes, sistema que ya se usó en la primera parte de juego –Strahd's Possession–, y que está impecablemente realizado. Se podrá definir lo de siempre: raza, sexo, clase, alineamiento, cara y valor de los atributos –fuerza, inteligencia...–. Nada especialmente sofisticado.

Configurados los personajes, y por ende, el grupo inicial, comienza la aventura, a la que se nos introduce de nuevo mediante una escena cinemática de espléndida realización. Sospecho que a lo largo del desarrollo de la aventura iremos encontrando estas escenas con cierta frecuencia. En dicha escena vemos cómo nuestra parejita se introduce,







motu propio, en el tenebroso desierto, para encontrarse con la agradable escena de una gitanilla tostándose al sol... hasta derretirse, no sin antes recomendarnos una visita a su ciudad natal, Muhar. El desarrollo tiene lugar en primera persona, con posibilidad de movimiento discreto –«Eye of the Beholder»– o continuo –estilo «Ultima Underworld»–. En la práctica, es recomendable el primero, aunque a veces sea imprescindible el segundo. El sistema de combate es en tiempo real, pulsando sobre las armas al enfrentarnos con los enemigos, que suelen aparecer en grupos numerosos, aunque tampoco tienen excesiva dificultad, ni siquiera para alguien que haya perdido la práctica tras este tiempo de sequía.

En cuanto a la magia, se utiliza el método típico de los juegos de SSI y de la anterior parte. Cada hechicero tiene un número máximo de sortilegios que puede memorizar, a elegir de entre los que va aprendiendo en sus andanzas. Al dormir, se memorizan los elegidos, quedando a disposición del mago hasta que opte por usarlos.

A las estadísticas e inventario del personaje se accede con la típica pulsación sobre el mismo, que nos abre otra pantalla, en la que podremos consultar estos y otros datos. Como novedad, destaca la habilitación de ciertas teclas para acelerar el paso de objetos recogidos al inventario sin tener que pasar por la pantalla de personajes. Los objetos son perfectamente reconocibles.

Asimismo, está la cada vez más irrenunciable opción de automapa, el cual se crea no por sitios recorridos, sino por sitios "en la línea de vista", lo que es mucho más cómodo, y que pueden ser imprimidos y volcados a ficheros.

Finalmente, se permite una rudimentaria interacción con algunos NPCs. A cada parrafada que nos suelte podremos contestar alguna de las varias opciones que se nos presenten. En la práctica, no hay que elucubrar mucho para extraer toda la información de que disponen. También se pueden imprimir estos diálogos.

EL MUNDO DE RAVENLOFT

El mundo de Ravenloft no es excesivamente agradable para ir de turismo, pero desde Strahd's Possession parece que a alguien se le ha metido entre ceja y ceja que lo conozcamos. Para que os hagáis una idea, es el mundo de los vampiros del JDR. Lo divertido es eso, encontrarte enanos o elfos vampiros, como si hubiera pocos monstruos en un JDR normal.

Otros habitantes típicos del lugar son los gitanos, que nunca faltan en una película de vampiros, y tampoco han de faltar en la réplica de Transilvania para los Forgotten Realms. Salvo que aquí se llaman Vistani. No obstante, la visión de sus campamentos sigue siendo inquietante o tranquilizante, según nuestra situación anterior.

En fin, que si os apetece andar eliminando maldiciones, Ravenloft es un buen destino. En Strahd's Possession nos cargamos la de un draculín, y ahora vamos a por la de la momia. Que tiemble el hombre lobo.

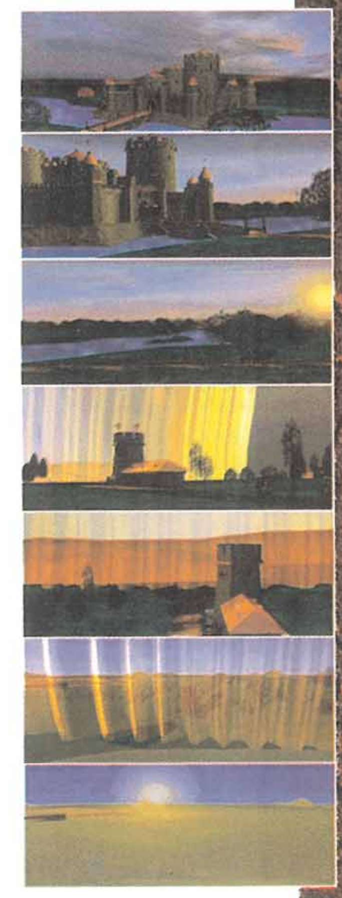
***LO BUENO:* Una aventura que se promete interesante, con una historia entera que descubrir. Sistema y gráficos más pulidos que en la primera parte. Y la incorporación de escenas cinemáticas.**

81

***LO MALO:* Los gráficos de los monstruos y NPCs siguen sin hacer justicia a la imaginación de sus creadores. Excesivo terreno sin orientación. ¿Problemas con el agua?**

NUESTRA OPINIÓN

Los gráficos siguen sin convencer: no resultan creíbles. Los monstruos mantienen su patético aspecto, los NPCs no mejoran con el tiempo y tampoco los escenarios son "reales". Los movimientos tampoco son santo de devoción. La verdad es que no entiendo por qué no dan más calidad a los gráficos que podríamos llamar de acción, pues lo cierto es que los restantes involucrados en el juego –escenas intermedias, interacción con NPCs o pantalla de inventario– son de una realización más que notable.



El scroll, tanto en movimiento a pasos como continuo, es aceptable: no deja con la boca abierta. Y el sonido, como último aspecto técnico, no parece estar muy trabajado, salvo el de las escenas.

El argumento del juego promete una aventura interesante: al principio se tiene poca idea del objetivo, de la razón de estar en pleno desierto, lo cual es un buen acicate para tratar de penetrar en los secretos del desierto y de ese faraón cuyo nombre prefiero no escribir –no por la maldición, sino por su dificultad–. Es éste el punto más fuerte de este JDR, como debería serlo en todos aquellos que se precien.

Del tema de originalidad poco se puede decir, dado que su sistema es una réplica casi absoluta del presentado en la primera parte. Y el tema tampoco es algo que sea nuevo: una maldición de una momia en un desierto... vamos, no hace falta estrujarse mucho el coco.

F.H.G.



COMBAT AIR PATROL

LOS AMERICANOS SON SIEMPRE LOS PRIMEROS EN TRASLADAR LOS ACONTECIMIENTOS REALES AL MUNDO DE LA FICCIÓN MEDIANTE SERIES, PELÍCULAS O, COMO EN EL CASO QUE NOS OCUPA, JUEGOS DE ORDENADOR. POR ESO, NOS HA EXTRAÑADO QUE HAYAN TARDADO TANTO EN LLEVAR LA GUERRA DEL GOLFO PÉRSICO A UN SIMULADOR DE COMBATE AÉREO, PERO EL RESULTADO OBTENIDO POR «COMBAT AIR PATROL» EXPLICA EL PORQUÉ DE ESTE RETRASO.

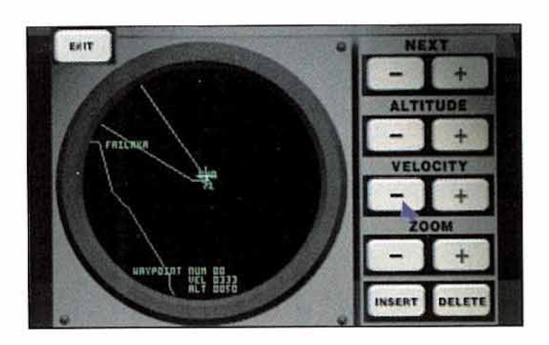
PSYGNOSIS
Disponible: **PC, PC CD-ROM**
V. Comentada: **PC CD-ROM**
SIMULADOR

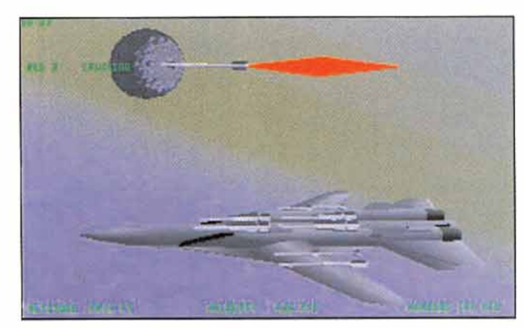


Los escenarios, que abarcan más de 11.000 Km, reproducen con exactitud el terreno real de Irak y Kuwait, ya que se basan en las cartas de vuelo de los pilotos que participaron en la madre de todas las batallas, la operación "Tormenta del Desierto". Los objetivos, terrestres o marítimos, son casi idénticos a los reales, cualidad extendible a los aviones, barcos, misiles y demás ultra-modernos artefactos militares que hicieron que esta guerra se haya convertido en todo un exponente de la devastadora e implacable tecnología actual. Las misiones individuales, y la campaña completa, respetan operaciones verídicas y el curso de los acontecimientos que ya han pasado a los libros de historia. El potencial armamentístico de ambos contendientes ha sido respetado al máximo. En suma, los adictos y degustadores del realismo de escenarios y misiones se van a encontrar una dosis del mismo nunca vista hasta ahora.

Vivir y sentir como los pilotos de las fuerzas aliadas durante la guerra del golfo, con una fidelidad absolutamente alucinante, están ahora al alcance de esa gran legión de jóvenes, y no tan jóvenes, pilotos informáticos que, bien por tener gafas, o por otros cientos de motivos –hay que ser casi un super-hombre para ser piloto de combate–, no han podido ver cumplido su sueño en la vida real y han decidido que, por lo menos, en el espacio áereo creado por el silicio, sí iban a disfrutar convirtiéndose en ases de la aviación militar. Y no

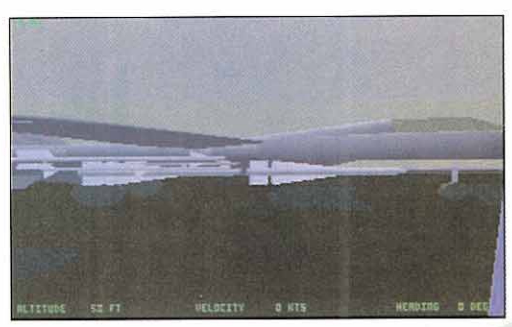






La Guerra del Golfo

queremos engañaros; ni éste, ni ningún simulador que aparezca en los próximos decenios, os va a permitir experimentar al cien por cien las cosas tanto infernales como prodigiosas que se sienten a los mandos de un caza durante un combate; pero sí os podemos asegurar que «Combat Air Patrol», por las características ya mencionadas, se sitúa a la vanguardia en cuanto al realismo del escenario, objetos y misiones. Una realización gráfica y sonora realista la tienen casi todos los simuladores hoy en día, pero ninguno alcanza el nivel de veracidad de este programa en lo referente a todo lo que nos envuelve y a los objetivos a cumplir. Si sois de los que para meteros en la piel del piloto necesitáis saber que la misión a la que os enfrentáis pudiera haber ocurrido





en la realidad, éste es el simulador que estábais esperando.

PILOTAJE, LO DE SIEMPRE

En cuanto al pilotaje de las dos aeronaves disponibles, el F-14 y el F-18, los que se hayan ganado ya el grado de oficial de vuelo, teniente y graduaciones superiores en otros simuladores, no van a tener ningún problema para hacerse con el control de estos magníficos aparatos, puesto que los indicadores de las consolas de vuelo y las teclas de control son casi idénticas en todos los simuladores, a saber: la G para el tren de aterrizaje, la B para los frenos de aire, los interrogantes para aumentar o disminuir la potencia, etc. También se respeta, por supuesto, el archiconocido sistema de datos en pantalla o HUD, y el monitor multifuncional, más conocido como MFD. El radar sigue siendo la pieza clave y la radio puede sacarnos de algún apuro más de una vez. Los novatos tampoco tienen motivos para asustarse; el manual enseña a volar punto por punto, aunque, por supuesto, no se puede pretender empezar a surcar los cielos con garantías de no esparcir millones de dólares sobre las arenas del desierto en la primera tarde. Estamos ante un simulador de vuelo bastante real, y conducir, si es que no es un insulto llamarlo así, un avión es cuestión de varios días. Ningún cadete se sube a un caza nada más llegar a la academia.

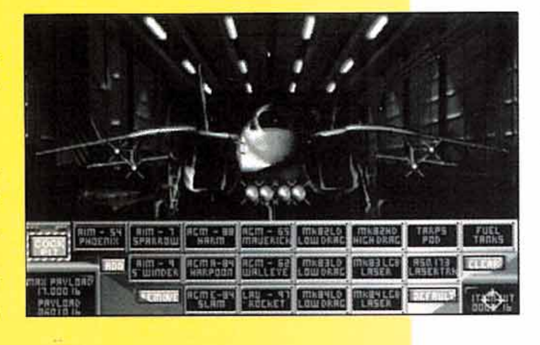
ESPECTACULARES VISTAS

Nada menos que doce teclas, como es habitual las de función, se refieren a las vistas tanto interiores como exteriores. Además, la posibilidad ilimitada de zoom, la rotación en cualquier dirección y la definibilidad de la altura de las cámaras nos permiten verlo absolutamente todo a la distancia deseada y movernos como pájaros por el cielo en el que se desarrolla la acción. Es muy destacable la animación, con un vertiginoso movimiento de la cámara que nos lleva de regreso a la cabina del piloto desde el resto de las perspectivas. A la visión de y desde el objetivo, del satélite, del misil y las propias del exterior del avión, se ha incorporado la llamada cabina o carlinga virtual, que hace posible ver todo lo que envuelve al avión como si nuestro cuello pudiera girar 360 grados. Ya es casi imposible que nos sorprendan los cobardes que se sitúan a las seis en punto. Y si los infinitos encuadres de visión crean una sensación alucinante, los efectos de sonido crean el ambiente perfecto; las digitalizaciones son numerosísimas y además se re-



ARMAS CASI INFALIBLES

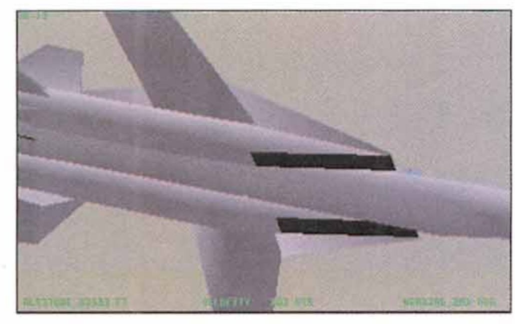
Antes de empezar una misión pasaremos por el hangar para definir el equipo de nuestro caza. No todas las armas están siempre disponibles, dependerá del dinero que tengamos y de si vamos a pilotar un F-18 o un F-14.



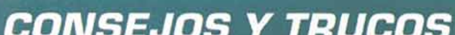
- *M-61 A: Es un cañón de 20 mm de múltiples tubos de alcanze muy limitado. Es el arma ideal para atacar de cerca a otro caza.*
- *AIM-54 Phoenix: El único misil fiable de largo alcance (125 mm), está guiado por láser, pero sólo el F-14 puede incorporarlo.*
- *AIM-7 Sparrow: El más utilizado para distancias medias, aunque tiene el inconveniente de tener que ser apuntado por el radar del avión.*
- *AIM 9-Sidewinder: Excelente misil de corto alcance que lleva una cabeza buscadora de infrarrojos.*

El maravilloso F-18 puede cargar, además, con las series de misiles aire-tierra AGM, que incluyen bombas, misiles antibuque y antiradar, un cargador de cohetes de tiro múltiple, los LAU-97 Zuni y, por último, una bomba de caída libre brutalmente devastadora: la MK-82 LD.





producen, gracias al empleo del desplazamiento doppler en estéreo y el sistema de sonido envolvente, tanto en intensidad y en frecuencia como en dirección hacia los canales izquierdo, derecho o ambos, según de qué lugar proceda el sonido. De esta forma, ya no hace falta ni mirar, con escuchar podemos ver lo que ocurre alrededor, desde dónde nos disparan o quién está a nuestra espalda.



CONSEJOS Y TRUCOS

- No dispares nunca un misil cuando estés muy cerca del objetivo; la onda expansiva puede alcanzarte.
- Los loopings están muy bien para las películas, pero en combate corres el riesgo de entrar en barrena.
- Lo primero es destruir las estaciones de radar y los emplazamientos de misiles SAM, así evitas ser localizado fácilmente y el casi mortal ataque de estos perseguidores con cabeza explosiva.
- No sueltes muchas bengalas y contramedidas a la vez. Lárgalas de una en una y comprueba si el misil continúa siguiéndote.
- Si algún avión o lanzadera te lanza un misil, prueba a destruilos para inutilizar al supersónico agresor.
- En los ataques contra plataformas de misiles SCUD, no te olvides de que si no consigues tu objetivo tampoco pasa nada; para eso están los PATRIOT.
- Dentro del directorio del juego, el archivo PILOTS.DAT es el que guarda los datos de tu piloto, por lo que no olvides hacer siempre una copia de seguridad. Así podrás "resucitar" cuando quieras.

MISIONES HISTÓRICAS

Se puede empezar a practicar con las sesiones de entrenamiento el despegue –aunque más bien es un lanzamiento– desde el portaaviones, el aterrizaje en el mismo con el gancho, la navegación nocturna y el repostaje en vuelo. Para aprender de nuestros errores, al final de todas las misiones

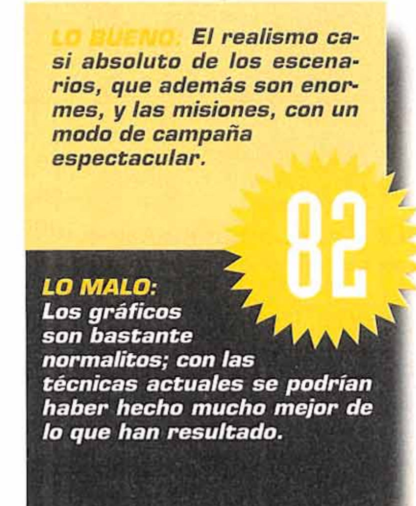


puede verse un vídeo de nuestro derribo. Antes de adentrarse en la campaña miltar, es conveniente terminar con las operaciones aisladas, que nos adiestrarán en las diferentes formas de ataque según el tipo de objetivo: ataques a convoyes, refinerías, ciudades, plataformas petrolíferas, barcos o lucha casi cuerpo a cuerpo contra otros aviones. Existen más de 1000 tipos de objetivos diferentes. Pero es realmente la opción de jugar toda la guerra la auténtica salsa de este simulador. Es donde la valentía de tus acciones obtiene su fruto en los resultados. Donde se llevan a cabo los pasos previos de la forma más realista: informe en mapa de la misión gracias a las imágenes obtenidas por los vuelos de reconocimiento, presentación de la predicción metereólogica –el clima es de vital importancia, pues influye en un factor tan importante como la visibilidad–, estudio previo de la misión y planificación exacta de la misma con el T.A.M.P.S, que consiste en un monitor que amplifica el terreno y establece la posición y altitud aproximada del enemigo para saber anticipadamente a qué altura volar, además de permitir una visión detallada por zoom de cualquier punto. No hay que olvidar que la organización y la rapidez de los ataques, resultantes de una exhaustiva planificación, fueron la clave del éxito de las misiones aéreas de los aliados que, gracias a estos sistemas, se realizaban casi siempre protegidos por la oscuridad de la noche; incluso es posible iluminar la cabina y guiarse a través del FLIR, o cámara de rayos infrarrojos. 1.000.000 de kilómetros cuadrados de los más diversos terrenos –desiertos de arena, cuidades, el mar, cordilleras, etc.–, 11700 kilómetros de carreteras y ferrocarriles, demuestran la fastuosidad y variedad en los escenarios.

GRÁFICOS MEJORABLES

El apartado gráfico es la única crítica que puede recibir «Combat Air Patrol» y el que le hace perder muchos puntos en la nota final. Aunque para ser justos, esta crítica no puede ser muy dura, pues la realización gráfica no es en absoluto mala: sombreados gouraud, degradados convincentes en la tierra y el cielo, nubes, efectos de noche creíbles, etc. Otro detalle es la eterna aparición de una especie de neblina que acorta notablemente la profundidad de visión, algo que puede molestar a algunos, pero que es el summum del realismo, pues respeta la capacidad de visión de un piloto, aunque la verdad es que pensamos que han exagerado un tanto. Con un DX2 se pueden situar todos los valores al máximo y disfrutar de una velocidad aceptable. Pero el nivel de riqueza, definición y claridad de los gráficos no alcanza el nivel de las más recientes joyas: «Fighter Wing», «U.S Navy Fighters», por supuesto, «Flight Simulator» de Microsoft, o lo que se nos viene encima con «Flight Unlimited». El aspecto visual de «Combat Air Patrol» es bueno, pero no llega al sobresaliente que predomina en la actualidad del mundillo del pilotaje artificial. Recomendado, pues, para los entusiastas de las misiones y escenarios realistas que no sean exigentes al máximo en el aspecto gráfico.

A.T.I.



LO BUENO: El realismo casi absoluto de los escenarios, que además son enormes, y las misiones, con un modo de campaña espectacular.

82

LO MALO: Los gráficos son bastante normalitos; con las técnicas actuales se podrían haber hecho mucho mejor de lo que han resultado.

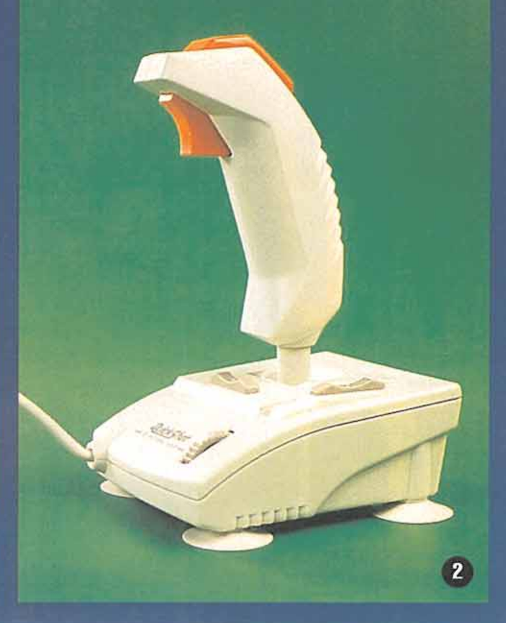
REPORTAJE

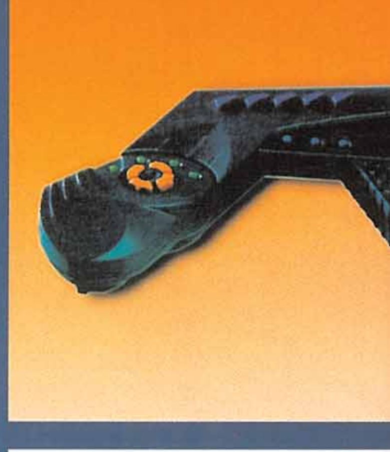
TU mejor ARMA

por Carmelo Sánchez

El joystick, otras veces llamado palanca de juegos, es, ha sido, y será un periférico imprescindible para cualquier amante de los videojuegos. Todos los ordenadores y consolas los tienen, los han tenido y los tendrán. Mientras existan los videojuegos, existirán los joysticks para jugar a ellos. Ahora se encuentran en una época de gran apogeo, estando disponibles una gran variedad de ellos tanto en colores como tamaños, formas, y sobre todo, tipos de juegos a los que van destinados. La gran diversidad de los juegos ha provocado la creación de mandos específicos para cada género, aunque también existen joysticks de propósito general. Los simuladores de vuelo se llevan la palma en cuanto a número de modelos creados específicamente para ellos, crecientes en complejidad y cobertura de funciones, pero siguen subsistiendo los tradicionales joysticks que nos acompañan desde el principio de los tiempos informáticos en nuestras tareas arcade de cada día. A continuación, pasamos revista a los joysticks para PC más destacados en la actualidad.









1 GAMESTAR

PHASE 9

Con este pad no tendremos ningún problema de configuración ni de adaptación, ni necesitaremos tener un puerto de juegos, pues va conectado a la salida de teclado del PC, y sus botones –tanto los direccionales como los seis de disparo– se asignan a una tecla determinada, que luego podremos configurar en el juego.
La combinación de teclas que usamos para cada juego se salva como un fichero del DOS. Además, es cómodo de manejar, muy ergonómico y robusto de aspecto.

PRÁCTICO Y FLEXIBLE PARA CUALQUIER JUEGO

2 AVENGER PRO

QUICKSHOT

Un claro exponente de la nueva línea de Quickshot de joysticks de propósito general es Avenger Pro, dotado de características como control de aceleración y palanca de dos ejes para los simuladores de vuelo o de conducción, pero que no le impiden su uso en otro tipo de juegos.
Disparadores rápidos y botón de turbo en la empuñadura, unidos a su pequeño tamaño y aspecto robusto, hacen de él un producto muy recomendable.

TANTO PARA SIMULADORES COMO PARA ARCADES

3 PHOENIX

GRAVIS

El inconfundible aspecto de este joystick no es nada en comparación con las funciones que esconde, muchas de las cuales se ponen de manifiesto a través de sus 24 programables botones. Sus características de diseño y lo avanzado de su modo de funcionamiento, permiten que sea usado prácticamente con todos los juegos, desempeñando de maravilla cualquier cometido. Un diseño atrevido e innovador, junto con retazos de la última tecnología, le convierten en el producto más sobresaliente de todos los comentados. La pega: el precio.

EL ARMA PERFECTA PARA TODOS LOS JUEGOS

4 G-FORCE

SUNCOM TECHNOLOGIES

Las funciones de este peculiar joystick no tienen nada que envidiar a las de otros muchos que aquí comentamos, pero su forma es revolucionaria. Como Virtual Pilot, es capaz de emular los movimientos que realiza un avión o un coche con un control perfecto y preciso de la situación. Incluye botones de disparo, aceleración y fijación de ejes, mientras que la inclinación, subida o picado se realiza moviendo la sofisticada palanca. Puede fijarse a la mesa mediante ventosas o ganchos, opción ésta última que proporciona la mayor estabilidad. Por si fuera poco, además es cómodo y realista.

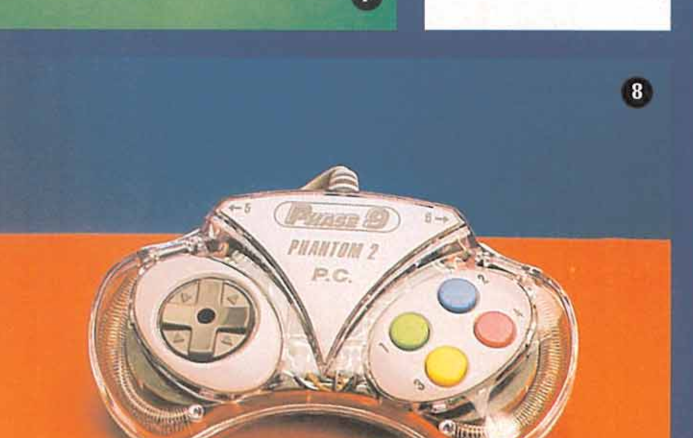
SOFISTICACIÓN A LOS MANDOS DE CUALQUIER SIMULADOR

5 ANALOG EDGE II

SUNCOM TECHNOLOGIES

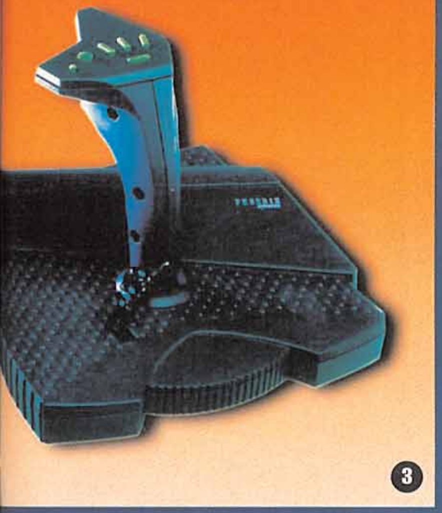
Este mando se encuentra dentro de los joysticks analógicos de mayor calidad que existen, con una realización sobria y una durabilidad a toda prueba.
Simple a tope, con los elementos imprescindibles y nada más, sin ninguna floritura, pero muy efectivo. El grosor de la cabeza de la palanca sería un inconveniente de no ser por las dos posiciones del disparador superior que resuelven la pega.

CONFORT Y RESISTENCIA APTOS PARA TODOS LOS JUEGOS













6 F-15E TALON

SUNCOM TECHNOLOGIES

Podemos afirmar, sin temor a equivocarnos, que es el joystick más avanzado para simuladores de vuelo que aquí comentamos, y de todos los que existen en la actualidad.Réplica auténtica del modelo real del F-15, con sus características y funciones, y un manejo sólo comparable al de un mando auténtico. Completo y complejo, equipado con siete realistas botones, más de doce posibles opciones de programación y tecnología Saturn Ring. Esta técnica consiste en un mecanismo que tensa mediante un fluido especial la palanca de control en todas las direcciones, consiguiendo una precisión total en el movimiento en cualquier dirección.

ES LO MÁS PARA SIMULADORES DE VUELO

7 FLIGHTSTICK

CH PRODUCTS

A pesar de ser un modelo antiguo, sus funciones le sirven para codearse con los modernos modelos, que han copiado muchas de sus características, como el doble eje, la amplitud de la base y la inclusión del acelerador en la misma. Sus disparadores son pequeños, pero rápidos, y su respuesta y fiabilidad va pareja a las que proporcionan sus competidores, muchos de los cuales no montan materiales de tanta calidad, aunque a un precio que sigue siendo elevado.

PERFECTO PARA CUALQUIER SIMULADOR DE VUELO

8 PHAMTOM 2+

PHASE 9

Tenemos ante nosotros un pad muy interesante en muchos aspectos. Que sea transparente, es un factor que lo hace muy atractivo, pero no se queda ahí. Es muy completo, pues dispone de cuatro botones en el frontal más dos en la parte superior que, junto al de movimiento, exigirán dedicación de todos nuestros dedos. Además de agradable a la vista, lo es al tacto, pues su suavidad y respuesta son excelentes y su manejo muy cómodo. Un auténtico mando digital de consola en nuestro PC.

PARA TODO TIPO DE ARCADES CON MÚLTIPLES FUNCIONES

9 FLIGHTMAX

SUNCOM TECHNOLOGIES

Este es otro de los modelos de Suncom que incorpora su tecnología Saturn Ring con fabulosos resultados de suavidad y precisión en el manejo, así como en una respuesta muy fiable. Forma parte de la gama alta de mandos de simulación de vuelo, la que facilitan en extremo gracias a la inclusión de un timón y de dos aceleradores a ambos lados de la palanca que se monta sobre una base amplia.
Incorpora, además, selectores para intercambiar las funciones de todos los botones como opciones de configuración.

UNO DE LOS MÁS INDICADOS PARA SIMULADORES DE VUELO

10 VIRTUAL PILOT

CH PRODUCTS

Si lo que queréis es realismo en vuestros simuladores de vuelo, ésta es la mejor elección. Virtual Pilot es lo más parecido a los mandos reales de los aviones que encontraréis y, aunque no es un mando muy actual, sigue conservando su encanto y liderazgo en este campo. Su comportamiento es lo más destacado, emulando perfectamente los mandos de los aviones reales, con todos los controles de sus funciones, como subidas, bajadas, giros, cabeceos y alabeos. Toda una sensación para los amantes de la simulación.

REALISMO TOTAL EN SIMULACIÓN DE VUELO O DE CONDUCCIÓN

11 PC PROPAD

STD

Uno de los elementos que el PC ha copiado de las consolas ha sido el pad. PC Propad tiene las cualidades de los pads tradicionales: compacto, robusto, algo basto al tacto y se maneja con ambas manos. Opciones de disparo automático y semiautomático, así como selección de velocidad. Dotado de ocho direcciones digitales de movimiento y de sólo dos botones, número actualmente insuficiente.

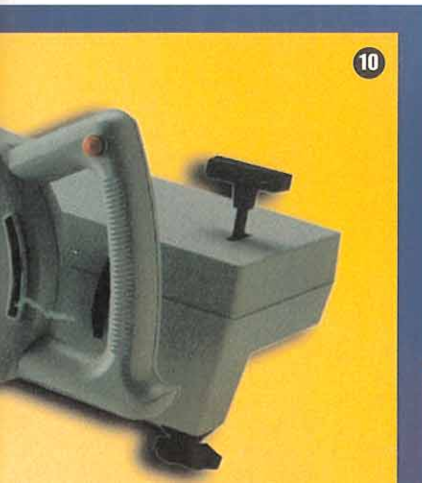
PARA ARCADES QUE SÓLO NECESITEN DOS BOTONES

12 PRO PEDALS

CH PRODUCTS

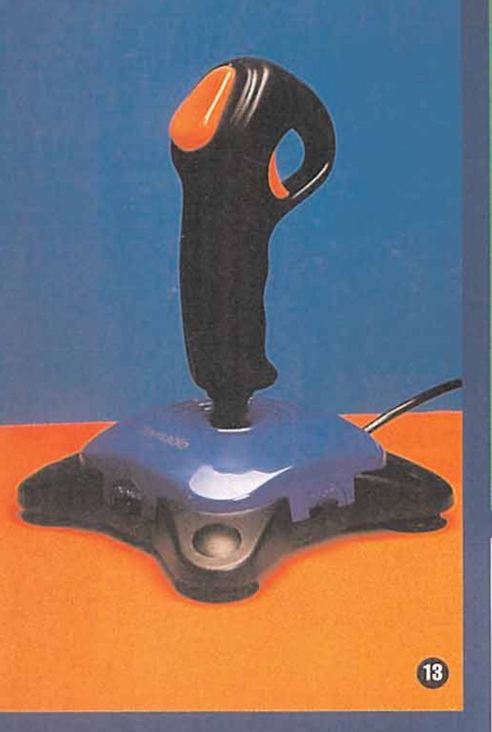
Tanto si pilotamos un avión como si conducimos un coche, la utilidad de este periférico es más que evidente. Acelerar y frenar en un caso, y ascender y descender el timón en el otro, gracias al movimiento de los pedales, tanto hacia arriba y abajo como hacia adelante y hacia atrás. Un complemento ideal para cualquier joystick de simulación con el que conseguiremos grandes cotas de realismo, aunque a un precio un tanto elevado.

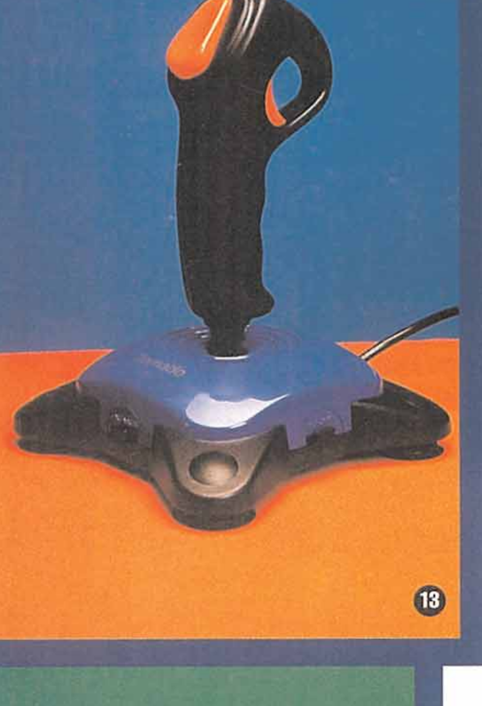
RECOMENDADO PARA UNA SIMULACIÓN REALISTA

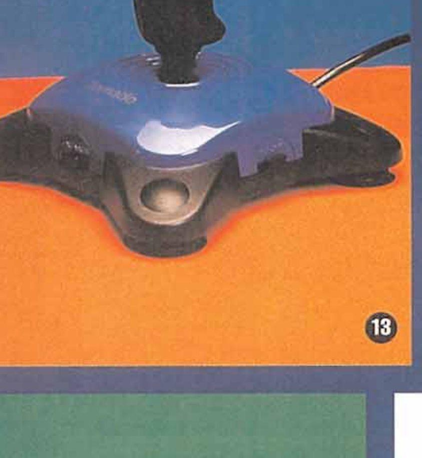














13 TORNADO PC

LOGIC 3

El aspecto externo del Tornado es inconfundible, además de muy atractivo, con su variedad de colores y el ergonómico diseño de su palanca, acercándose al de los mandos para simuladores de vuelo, con autofire incluido en la empuñadura.
Pero no lo es de manera específica, ya se puede enfrentar sin problemas a cualquier juego desempeñando su labor de forma correcta. Cómodo y estable, aunque poco preciso a veces y de aspecto endeble. Su ajuste de ejes es algo deficiente.

JOYSTICK PARA TODO TIEMPO Y TODO JUEGO

14 RAIDER 5

QUICKSHOT

Aunque los juegos de lucha no formen un género muy abundante en PC, ahí están, y por lo tanto también tienen sus mandos específicos. Y Raider 5 es uno de ellos, tanto por su palanca de gran movilidad como por sus dos botones de pulsado rápido o la gran superficie de apoyo que tiene, factores todos ideales para soportar una acción desenfrenada sin límites. Con todo esto, el acabado general del joystick es muy bueno contando con las cinco velocidades de turbo y sus dos modos de operación, y a pesar de tener tan sólo dos botones.

IDEAL PARA JUEGOS DE LUCHA Y ARCADES FRENÉTICOS

15 PC COMMANDER

STD

Este joystick está desarrollado tomando como base el PC Raider y mejorándolo en algunos aspectos. La mejora viene por parte de la técnica MegaZoom, que ajusta automáticamente el joystick para superar incompatibilidades hardware y software, así como valores descompensados de los ejes X e Y. Aparte de esta interesante y útil opción, en aspecto externo y características es idéntico al PC Raider.

SIN PROBLEMAS DE COMPATIBILIDAD EN TODOS LOS JUEGOS

16 NIGHT FORCE

SUNCOM TECHNOLOGIES

Este podría ser un joystick normal si no fuera por la tecnología empleada por Suncom para su realización: la Saturn-Ring. Con ella se aplican los mayores avances en un joystick analógico clásico de propósito general, para obtener los mejores resultados en todos los campos. La precisión se hace extensible a los equilibradores de ejes y a los dos super-rápidos disparadores. Además de tener autofire y las clásicas ventosas, es ergonómico y muy resistente.

PRECISIÓN TECNOLÓGICA PARA CUALQUIER JUEGO

17 SKYHAWK

QUICKSHOT

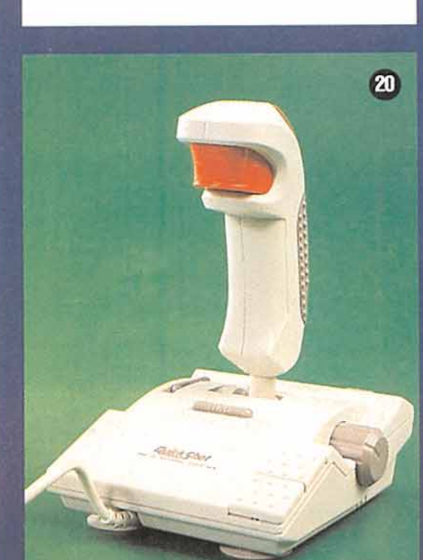
Si hay una compañía veterana en la fabricación de joysticks, es Quickshot, que lleva ayudándonos con los juegos desde los tiempos de los 8 bits. La razón de que sus joysticks sean los más vendidos en todo el mundo queda patente en Skyhawk: mecanismo y aspecto robustos, calidad tanto en el diseño como en los materiales utilizados, y desempeño correcto de sus funciones. Manejo cómodo y una buena respuesta se unen a una gran estabilidad gracias al uso de ventosas.Además el color hará juego con nuestro equipo.

DE UNA MARCA CLÁSICA PARA TODOS LOS ARCADES













18 FLIGHT CONTROL SYSTEM MARK II

THRUSTMASTER

La complejidad de los mandos para simuladores de vuelo alcanza su máximo exponente en la compañía Thrustmaster, que realiza toda una serie de periféricos para este tipo de juegos. El joystick que aquí vemos es uno de ellos, inspirado en mandos de aviones reales, con ocho botones independientes y aplicable a cualquier aparato que manejemos. Como complementos al FCS, existen WCS (Weapons Control System) y RCS (Rudder Control System), fabricados por la misma compañía.

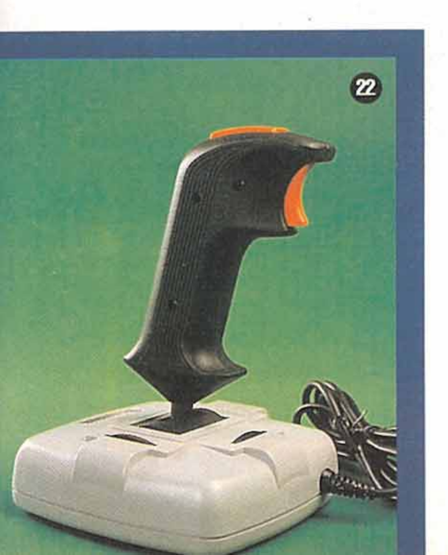
THRUSTMASTER, TODO PARA LA SIMULACIÓN DE VUELO

19 WINGMAN EXTREME

LOGITECH

La participación de Logitech en el campo de los mandos para simuladores no podía ser más ergonómica que el Extreme, siguiendo la línea de todos sus productos. Va equipado con cuatro botones y una palanca de movimiento muy sensible, montados sobre una pesada y estable base que esconde el mismo interfaz que usa el FCS de ThrustMaster, toda una garantía. Su calidad demuestra que el buen hacer de Logitech no se reduce sólo a los ratones.

PARA CUALQUIER SIMULADOR DE VUELO



20 SUPER WARRIOR 5

QUICKSHOT

La prolífica serie de joysticks Warrior termina con Super Warrior 5, un mando idóneo para la simulación de vuelo que monta sus funciones sobre un diseño y realización idénticos al del Avenger Pro, pero con un tamaño mayor. Los botones de disparo son más sensibles, y aumentan de número hasta cuatro. La rueda que hacía las veces de acelerador es más grande y cómoda, al igual que la superficie de contacto entre el mando y la mano, ahora almohadillada; y el autofire pasa de la empuñadura a la base.

FORMAS CLÁSICAS PARA CUALQUIER SIMULACIÓN

21 RPC RAIDER

STD

STD no se ha olvidado de los joystiks que nos han acompañado dede los comienzos de su existencia: nuestros viejos conocidos, los joysticks analógicos clásicos, de los que PC Raider es un claro exponente. La palanca ergonómica de siempre, con dos disparadores, fijada sobre una base que se apoya firmemente sobre la mesa gracias a las ventosas que incorpora. Como complemento al autodisparo de ambos botones, permite ajuste de los ejes X e Y mediante interruptores, además de disponer de autocentrado.

EL JOYSTICK DE PROPÓSITO GENERAL CLÁSICO

22 JETSTICK

CH PRODUCTS

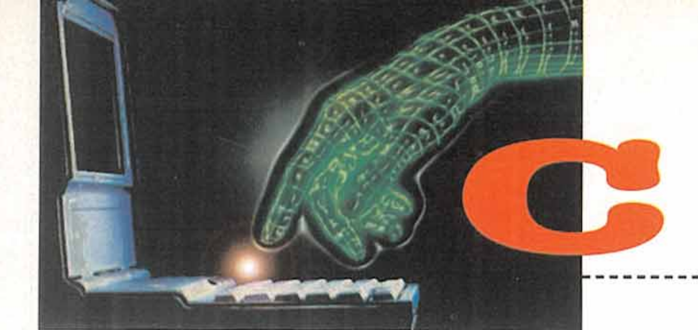
Los simuladores, en general, gozan actualmente de los mandos más especializados y completos, y es que en verdad los necesitan. Jetstick es de los de concepción más simple, pero también de los más efectivos. Se basa en el diseño clásico, con las peculiaridades un movimiento de palanca sensible y suave, dos botones de una respuesta muy rápida, y controles de elevación. Robusto y duradero, pero no muy estable, y con una muy buena relación calidad/precio.

PARA SIMULADORES DE TODO TIPO

Todos los precios

CH PRODUCTS	
Flightstick:	11.435 ptas.
Jet Stick:	6.495 ptas.
Pro Pedals:	22.995 ptas.
Virtual Pilot:	19.235 ptas.
GRAVIS	
Phoenix:	19.708 ptas.
LOGIC 3	
Tornado PC:	3.490 ptas.
LOGITECH	
Wingman Extreme:	7.192 ptas.
PHASE 9	
Gamestar:	7.990 ptas.
Phantom 2+:	3.490 ptas.
QUICKSHOT	
Avenger Pro:	3.495 ptas.
Raider 5:	3.095 ptas.
Skyhawk:	1.995 ptas.
Super Warrior 5:	3.995 ptas.
STD	
PC Commander:	5.990 ptas.
PC Propad:	8.990 ptas.
PC Raider:	4.290 ptas.
SUNCOM	
Analog Edge II:	3.900 ptas.
F-15E Talon Consultar FlightMAX:	11.990 ptas.
G-Force:	12.495 ptas.
Night Force:	5.350 ptas.
THRUSTMASTER	
FCS Mark II:	18.300 ptas.

NOTA:
- QUICKSHOT y CH PRODUCTS son distribuidos por PROEIN S.A.
- SUNCOM lo distribuye ERBE.
- PHASE 9 es distribuido por ARCADIA.
- STD y LOGIC 3 son distribuidos por DRO SOFT.
- LOGITECH lo distribuye ESTRATOS.
- GRAVIS es distribuido por SERIC'S.
- THRUSTMASTER lo distribuye NOSTROMO.



Código Secreto

BLACK HAWK (PC)



Es él. Ha vuelto. Desde el Foro, y tras largo tiempo de ausencia, regresa con energías renovadas... OSMO Soft. (¡Tachán, tachán!).
Bien, y una vez soltada la parida de turno, el buenazo de Osmo nos hace partícipes de una excelente, y seguro que deseada, lista de códigos para este juego de Interplay, que os quitará las penas, si es que las tenéis.
Nivel 0: STRT/Nivel 1: DBQ7
Nivel 2: FBWC/Nivel 3: QP7R
Nivel 4: WJTV/Nivel 5: L8VJ
Nivel 6: ZS9P/Nivel 7: XJSN
Nivel 8: CGDM/Nivel 9: PBKT
Nivel 10: GSG3/Nivel 11: BMHS
Nivel 12: Y4DJ/Nivel 13: TNLQ
Nivel 14: NRLF/Nivel 15: MJXG
Nivel 16: K3CH/Final: FMWY
Y ya está. Poco más deciros, excepto gracias a OSMO, claro.

DESCENT (PC CD-ROM)



Carlos Pérez Hernández es un amiguete residente en Almería. Y desde allí nos ha enviado una serie de claves para el –como él mismo dice– "realmente asombroso" «Descent», que aparte de poneros los dientes tan largos que arañaréis el suelo, os harán dar palmas con las orejas de lo fácil que os van a poner el juego.

Antes de que os lancéis como salvajes a teclear los códigos, tened en cuenta que hay que activar el "cheat mode" –tal y como ocurría en «Rise of the Triad»– con el código GABBAGABBAHEY (así, como suena). Y también, que para que esto funcione se debe teclear durante el juego, y con la nave parada. Bueno, esto es lo que hay:
SCOURGE: Recarga e introduce al inventario las armas principales, excepto las especiales.
MITZI: Permite la obtención de todas las llaves.
RACERX: Nos hace invulnerables a cualquier ataque, sin límite de tiempo.
GUILE: Activa el modo invisible temporalmente.
TWILIGHT: Aumenta el nivel de escudos al 100%.
FARMERJOE ??: Nos lleva a un nivel. "??" es el número del nivel.
Si con esto no os quedáis contentos, es que sois auténticamente insaciables. ¡Ansiosos!

DARK FORCES (PC CD-ROM)

Vamos a ver. Esto que os presentamos ahora, no es todo lo que hay sobre «Dark Forces». Hay más, mucho más. Pero como no nos cabe, vamos a ser malos y haceros esperar hasta el mes que viene para terminar de daros todos los trucos (si cuando queremos, también tenemos mala leche). Pero esta listilla de códigos os hará estallar de satisfacción, creednos.
LAIMLAME: Invencible.
LAREDLITE: Para a todos los enemigos.
LAPOSTAL: Todas las armas, items y escudos a tope.
LACDS (con el mapa activado): Muestra todos los objetos, en el mapa.
LADATA (con el mapa activado): Muestra las coordenadas.
LABUG: Te hace pequeño, pequeño, pequeño.
LASKIP: Pasa a la misión siguiente.
LANTFH: Te teletransporta a la última posición salvada.
LARANDY: Supercarga el arma.
LAPOGO: Saltar los edificios más altos.

Bueno, hasta aquí la entrega de este mes. Prometemos que seguiremos con esto en el próximo número, si sois buenos y no dais mucha guerra.

```
10 Pokes para ~HALLOWEEN HARRY (Versión Registrada)~
20 (c) S. I. G.
30 OPEN "R",1,"HARRYPOK.COM",1:FIELD #1,1 AS P$
40 FOR LIN=1000 TO 1180 STEP 10:TOT=0:READ A$:L=(LEN(A$)-3)/2
50 FOR P=1 TO L:A= VAL("&h"+MID$(A$,P*2+2,2))
60 TOT=TOT+A:LSET P$=CHR$(A):PUT #1
70 IF P=L AND TOT<>VAL("&h"+MID$(A$,1,3)) THEN PRINT "ERROR EN";LIN:STOP
80 NEXT P,LIN:CLOSE 1:CLS
90 PRINT"Ejecuta el Fichero 'HARRYPOK.COM' para Jugar con Pokes.":SYSTEM
1000 DATA 9B5E99200538BDC9C83C3025051521E0656573D1B25753881FA3201
1010 DATA A5D7532368B47028ED8368B37813C1FC375238CD82D4C158ED8813E
1020 DATA 725460318797514 2E8C1E9301C6064503EAC70646035C018C0E4803
1030 DATA 7EF5F5E071F5A59589D5BEA00000000C7060E795802C706187950C3
1040 DATA 9A7C6061A7964C6061D7964C6061E7964C6061F7964C606207964C6
1050 DATA 96706217964C606227964A1187933D2EA4A030000B81300CD10BAC8
1060 DATA E4403B001EE42B93F008AC1343FEEB002EEEEE2F5B005EEEEB028EE
1070 DATA 8B40E07BD8D02BA0A00B413B000B700B340B95B00CD10BE0000BF00
1080 DATA D55A08EDFBFED02B9001EF3A4BFED20B9801133C0F3AB0E1FB800A0
1090 DATA B788EC0FABE2E22B980208A44010244FF028440010284C0FEC0E802
1100 DATA BE588048884C0FE46E2E6060E07BFAD42B9A00033C0F3AB072E8B0E
1110 DATA E25E902BB347F81C3F763D1CB891E210281E3FF00C687CD423FE2E8
1120 DATA 937BEED20BBED02BF0000B9001E803F0075058A04268805464743E2
1130 DATA BAAF1E460A8807594B80300CD10FA1EB800008ED8A18400C7068400
1140 DATA 89C03012EA35801A186008C0E86002EA35A01FB0E1FBA8D02B409CD
1150 DATA 8C6211FBA9501CD274D4943524F4D414E4941205072657365 6E7461
1160 DATA 6E53A0D0A20202020202020506F6B657320706172612 07E48414C4C4F
1170 DATA 6205745454E2048415252597E0D0A2020202020202028632953616E
1180 DATA 727746961676F2049676C6573696173203139393342E247800010 0
```

NOTA IMPORTANTE

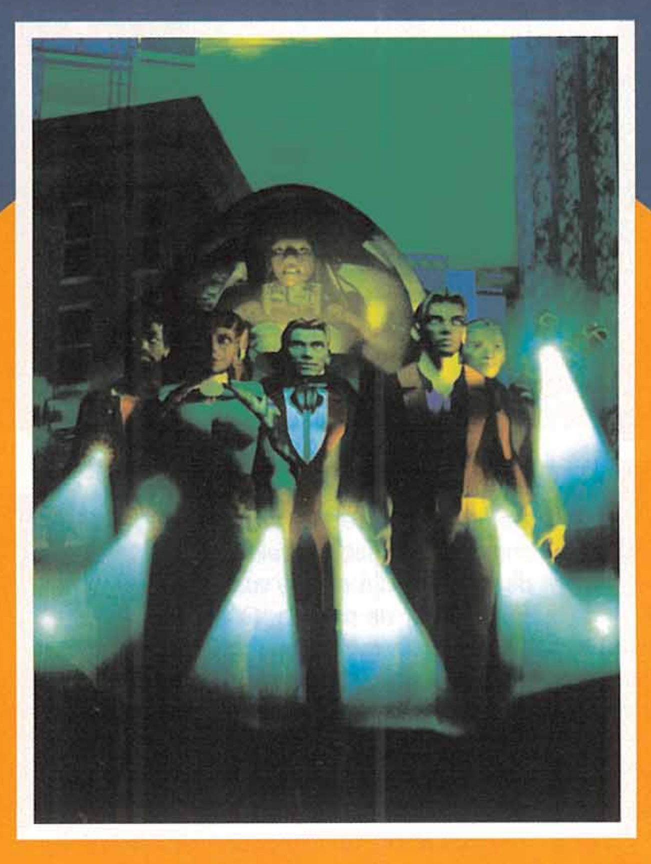
Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos debéis enviarnos una carta a:

Código Secreto

MICROMANÍA
C/CIRUELOS 4
28700 SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES
MADRID
No olvidéis indicar en el sobre sección **CÓDIGO SECRETO**

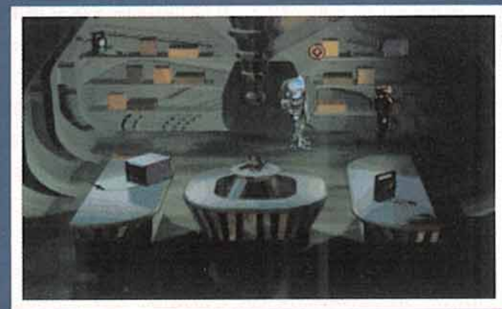
Bureau 13

Demonios informáticos

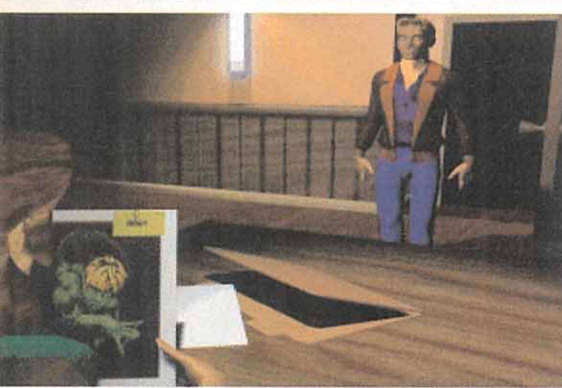


BAJO LA APARIENCIA DE UN SIMPLE "ACTO" TERRORISTA, SE OCULTA UN COMPLEJO ENTRAMADO CAPAZ DE HACER TEMBLAR LOS CIMIENTOS DEL MISMÍSIMO BUREAU 13, UNA DE LAS MÁS PODEROSAS ORGANIZACIONES GUBERNAMENTALES. EL INTENTO DE ASESINATO DEL SHERIFF DE ESTRATUSBURG, PERPETRADO POR EL AGENTE RENEGADO J.P. WITHERS, HA PUESTO SOBRE EL CASO A DOS DE LOS MEJORES OFICIALES DEL BUREAU, DISPUESTOS A QUE LOS TRAPOS SUCIOS SE LAVEN EN LA PROPIA CASA.











Hacía mucho tiempo que no trabajaban juntos. Delilah Littlepanther, agente experta en armamento, poseedora de una armadura Mech de última generación, y Alexander Keltin, un atormentado vampiro nacido a mediados del siglo XVIII, volvían a reunirse para enfrentarse a su caso más peliagudo. J.P. Withers era uno de los agentes más respetados del Bureau, de manera que nadie se explicaba su desesperado intento de acabar con la vida del sheriff de la ciudad. Sea cual fuere la razón de semejante atropello, estos dos extraños personajes están dispuestos a descubrirla. Protegidos por la oscuridad de la noche, intentarán por todos los medios que el asunto no trastienda a la opinión pública.

LOS PRIMEROS INDICIOS

La acción comienza en uno de los típicos suburbios de cualquier ciudad moderna que se precie de serlo, donde los ambientes deprimentes y la inseguridad de las calles semivacías se atenúan con los postreros rayos de la luna.

Lo primero que hicieron nuestros dos agentes fue dirigirse al hospital, para intentar hablar con el sheriff malherido. Como el vigilante que guardaba la entrada no les dejó entrar en la habitación, cogieron un poco de hielo seco de una de las mesas y volvieron al lugar de partida. Gracias a la fuerza sobrehumana de la armadura Mech, Delilah consiguió sacar un periódico del buzón de correos, donde se aseguraba que la policía había encontrado pruebas referentes al intento de asesinato.

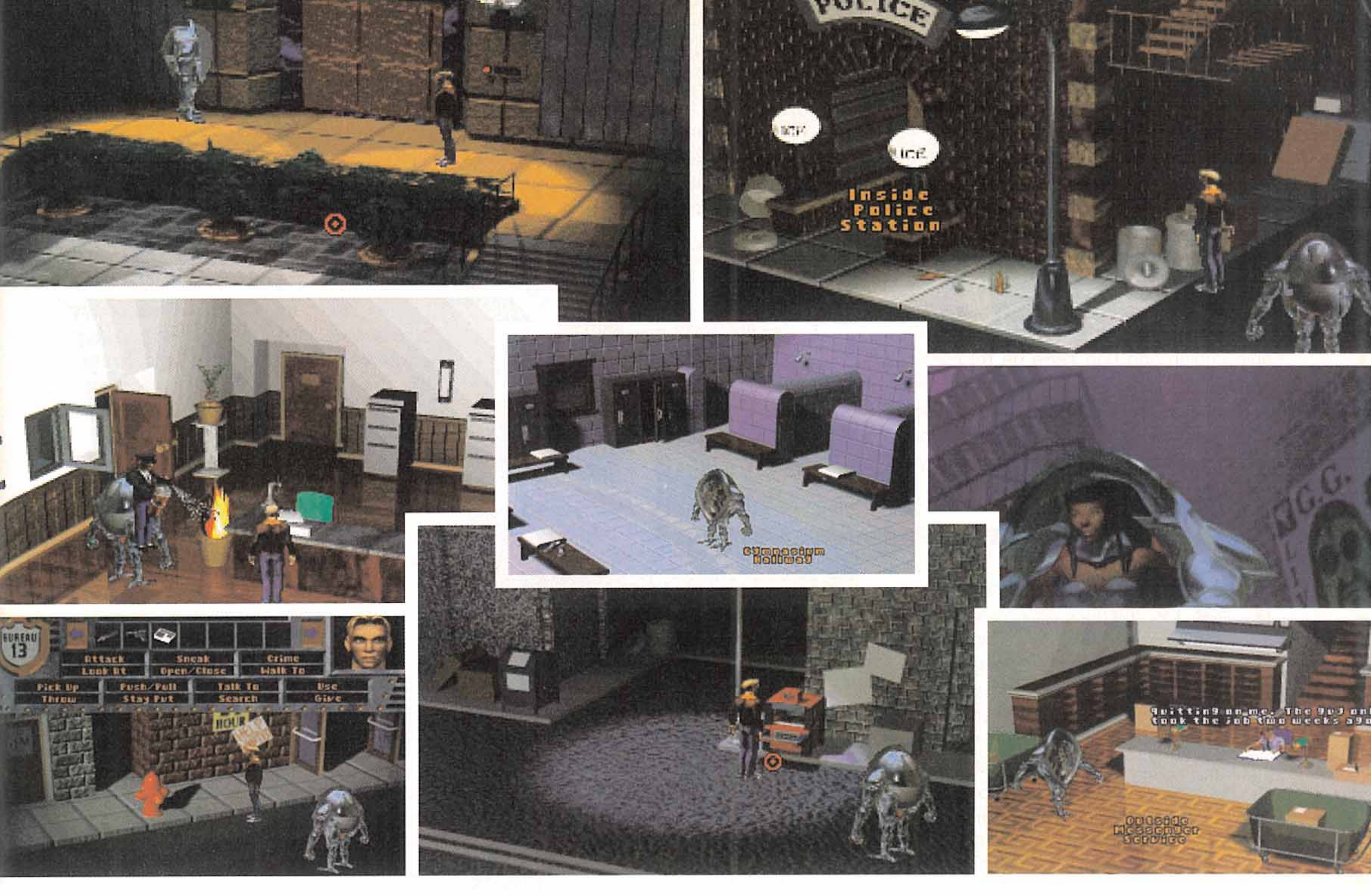
Los dos miembros del Bureau se dirigieron a la Comisaría, pero, como era de esperar, el policía de guardia se negó a facilitarles cualquier información. Puesto que la única manera de conseguirla era deshaciéndose de él, Alexander cogió el bote de superpegamento y selló la puerta del extintor. Seguidamente, empujó el cenicero dentro de la papelera, lo que provocó un pequeño incendio que ahuyentó al vigilante, ante la imposibilidad de usar el extintor. Con el camino despejado, se dirigieron a la oficina del sheriff y recogieron un fusible y unas llaves que abrían la sala de pruebas. Antes de entrar allí, apagaron la luz de la comisaría pulsando los interruptores donde se encontraba el fusible, para evitar las cámaras.

Ya dentro de la sala, se apropiaron de unos fragmentos de bomba, una cámara fotográfica y el informe de la policía. En él se confirmaba que el explosivo utilizado había sido el C4, perteneciente a la misma partida que había sido robada de las instalaciones militares de Advanced Intrumentation (AI), hacía apenas unos días. Además, también se sospechaba que el detonador empleado en la explosión provenía de la tienda de electrónica de Rick, mientras que la caja utilizada para contener la bomba pertenecía al Servicio de Mensajeros.

Con estas primeras pistas en su poder, decidieron investigar en la tienda de Rick. Un enérgico puñetazo del todopoderoso Mech sirvió para saltar la cerradura. Ya en el interior, Alexander se apoderó de unos alicates y de una nota dentro del archivador, donde se confirmaba que J.P. había estado allí a comprar un temporizador, pagando con una tarjeta sin fondos del Bureau.

También, registrando debajo de la mesa, encontraron una cinta que introdujeron en el contestador automático, donde permanecía grabada una conversación según la cual el Servicio de Expedición de Tarjetas del Bureau confirmaba que la cuenta de J.P. estaba en números rojos, y que la dirección donde residía, el 146 de Fifth Street, correspondía a un descampado sin habitar. Puesto que la tienda de Rick se encontraba al lado del edificio de AI, decidieron echar un vistazo a las instalaciones, en busca de algún indicio más, pero el guardia que acudió a la llamada del timbre no les dejó entrar. Tuvieron que recurrir al viejo truco del repartidor, apropiándose de un paquete escondido en un contenedor que reposaba en la parte trasera del inmueble, para colarse en recepción. Una vez allí, se hicieron con un nota dirigida al personal que había sido olvidada dentro de la fotocopiadora, donde el vicepresidente de la entidad, Ted Simpson, prohibía hablar del robo de la bomba, del que existía un vídeo, y aseguraba que el FBI estaba investigando el caso. Sin embargo, esta última afirmación era completamente falsa, ya que, de haber sido así, los agentes del Bureau habrían sido informados.

Después de coger una nota de la secretaria que había encima de la mesa, se dirigieron a la oficina de seguridad, donde recogieron unas cintas de vídeo en las que había grabadas varias conversaciones captadas por las cámaras de seguridad, entre ellas una de Ted Simpson. En la oficina de este último, descubrieron unos paneles secretos al pulsar el botón rojo que había encima de la mesa. Detrás del cuadro de la pared se escondía la consabida caja fuerte, pero sólo



se podía abrir con la voz del vicepresidente. Recordando las conversaciones de las cintas, Alex introdujo la grabación de Ted en el vídeo y lo activó con el mando a distancia, tras cargarlo con la pila del detector de humos. La voz grabada de Ted abrió la caja fuerte, que guardaba una nueva cinta donde se mostraba la furgoneta RV en la que había escapado el ladrón, con las iniciales WITHERS grabadas en la matrícula.

EL VEHÍCULO RV

Ahora que parecía confirmada la participación de J.P. Withers en el robo del explosivo, decidieron echar un vistazo al Servicio de Mensajeros. Tras una amigable charla con el encargado, descubrieron que J.P. había trabajado allí durante cuatro días, pero había desaparecido sin ni siquiera limpiar la taquilla. Sin embargo, no les permitió subir a registrarla. Quizá podrían encontrar otra entrada a través del edificio contiguo, donde se encontraba el gimnasio. El servicio de señoras parecía encontrarse en el lugar apropiado. Por fortuna, Delilah podía entrar tranquilamente, mientras que el vampiro también podía hacerlo transformándose en niebla o lanzando el hielo seco al suelo dentro del servicio, para despistar a la señorita que deambulaba por allí.

Una de las ventanas daba directamente al vestuario de los mensajeros. Una vez dentro, Delilah introdujo el fusible en el lugar correcto para encender la luz, y buscó la taquilla de J.P. Withers. En su interior encontró una chaqueta que guardaba las llaves de su compartimento RV del Bureau.

Con ellas en su poder, el siguiente destino lógico era el Almacén Temporal Americano (ATS), donde los agentes guardaban sus enseres. Le mostraron las llaves al encargado y éste les entregó las pertenencias de J.P.: algunos componentes para fabricar otra bomba, y una tarjeta magnética. Gracias a ella, consiguieron abrir su furgoneta RV, aparcada en el recinto contiguo. Este sofisticado vehículo poseía un potente ordenador capaz de dirigirlo automáticamente a un determinado destino, así como una completa base de datos.

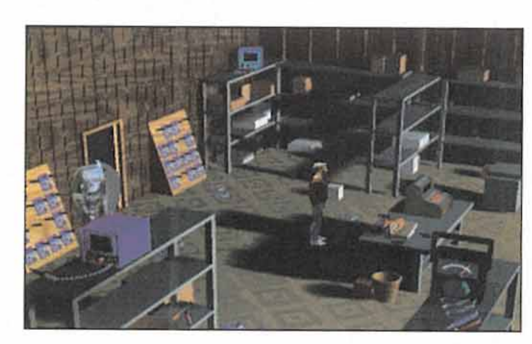
Al salir de la furgoneta descubrieron que en su interior J.P. guardaba su cuaderno de combate, donde se reflejaban las investigaciones del supuesto agente renegado. Al parecer, llevaba varias semanas siguiendo al sheriff, que se comportaba de manera extraña, y sospechaba que AI y la Secta de Stellerex estaban detrás de todo este enrevesado asunto. También confesaba que esa misma noche intentaría acabar con el sheriff en el hospital.

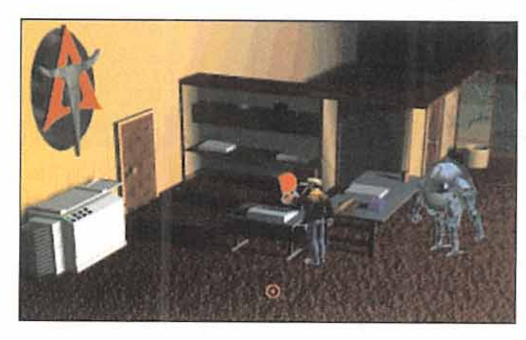
Como el herido estaba bien vigilado, decidieron seguir investigando en las instalaciones exteriores de AI, en busca de esa supuesta conexión satánica. Utilizando la opción "Autodrive" se dirigieron al bosque. Dos pantallas más al este se encontraba la planta de manufacturación de AI, pero una valla electrificada impedía el acceso. Puesto que cada pocos minutos entraban camiones en la instalación, consiguieron "secuestrar" uno de ellos, colocando en medio de la carretera una enorme rama que encontraron al norte del bosque. Ya en el interior del recinto, el Mech forzó la puerta del garage, donde recogieron una sierra y activaron un botón que ponía en funcionamiento el andamio eléctrico del exterior. Se subieron a él y llegaron a unas puertas blindadas que llevaban a los niveles 4 y 6, imposibles de franquear por cualquier entidad física.

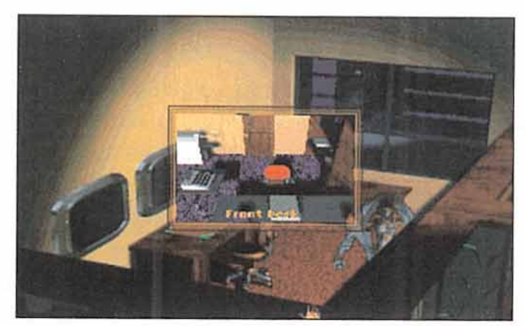
Pero el vampiro Alexander no era una entidad física cualquiera. Haciendo uso de su habilidad para convertirse en una nube de niebla, pudo acceder al nivel 4 del edificio. ►

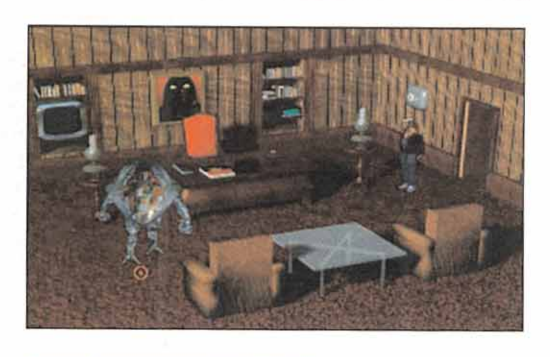














Gracias a la nota de la secretaria que cogió en el cuartel general de AI, introdujo el código en el ascensor, que le llevó directamente al sótano. Con ayuda de los alicates cortó el alambre-trampa que había delante de la puerta y entró en una extraña sala parecida a un laboratorio. En uno de los libros que allí había descubrió una sorprendente revelación, según la cual el vicepresidente de la empresa, el consabido Ted Simpson, había implantado una serie de microchips en el cuello de cinco personas, para llevar a cabo un macabro experimento. Estos cinco desgraciados eran Eddie Houston, Dennis Sterling, Sawbuck, Verónica Cotton, y el mismísimo sheriff de Stratusburg.

LOS ZOMBIES VIVIENTES

Todas las evidencias parecían indicar que J.P. Withers no era el asesino que parecía ser, sino que simplemente había descubierto una compleja red de dominio de las voluntades gobernada por la Secta de Stellerex, y estaba intentado acabar con ella.

El siguiente paso era la localización de las víctimas implantadas. Gracias al ordenador del RV, descubrieron que Eddie Houston y Dennis Sterling vivían en la calle Dogwood, así que se dirigieron hacia allí, seleccionando la nueva localización aparecida en el Autodrive del vehículo.

La casa de Eddie, un estrafalario investigador privado caza-vampiros, resultó ser el edificio azul cercano al lugar de aparcamiento. Tras el consiguiente destrozo de la puerta que se interponía en su camino, encontraron una bolsa caza-vampiros, junto a una entrada para el concierto de Mike y los Night Stalkers, dentro de la basura escondida detrás de la puerta de la cocina. También había una nota que certificaba la entrega de dos entradas, así que en esos momentos Eddie debía estar en el recital. Se encaminaron a la sala de conciertos e interrogaron a uno de los fans de la banda que aseguraba que Eddie se había vuelto completamente loco; al parecer odiaba a la banda porque iban vestidos de vampiros.

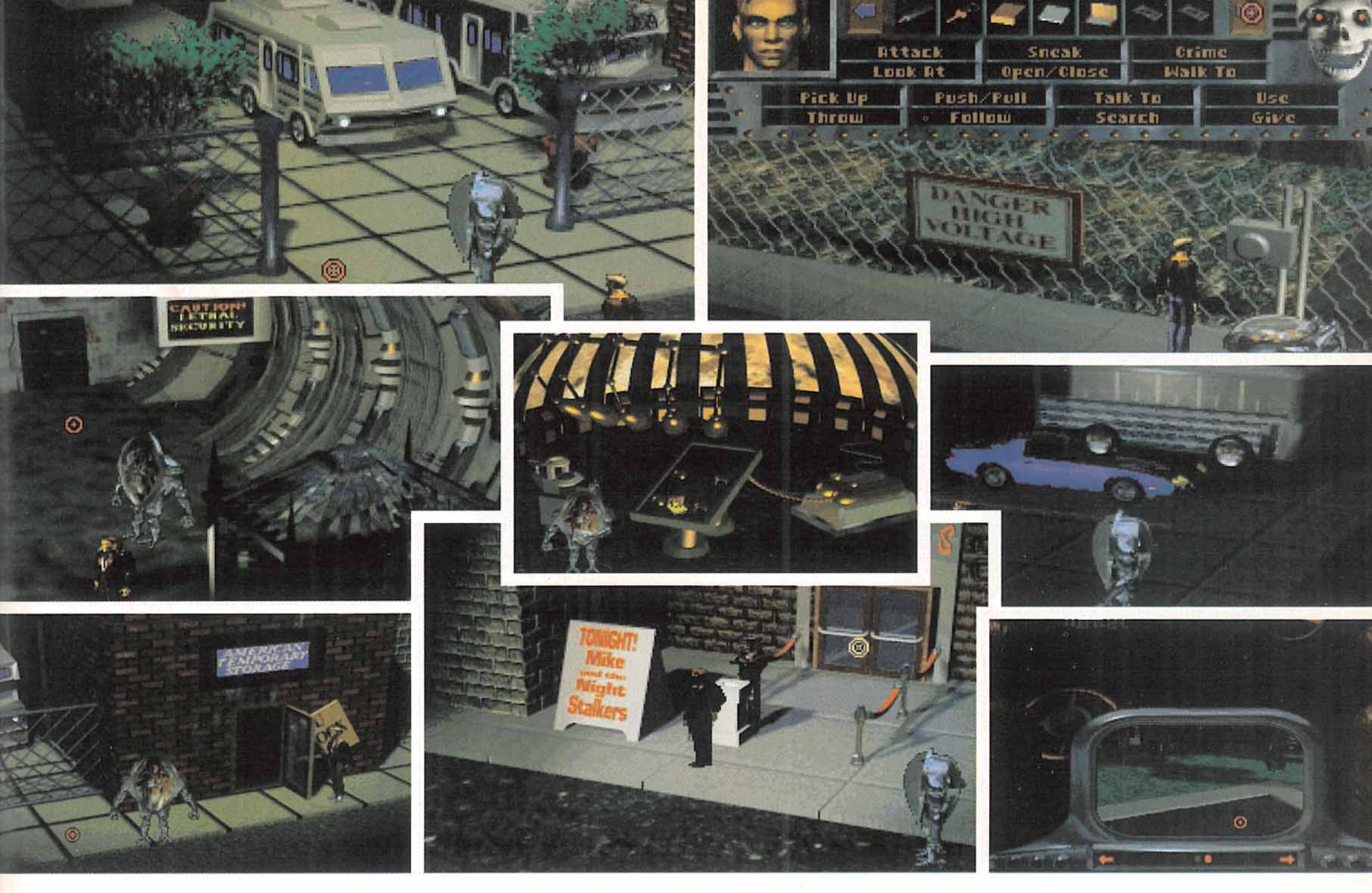
Ya en la parte de atrás del escenario descubrieron el camerino de los artistas, tétricamente decorado. En el interior del ataúd de cartón había una nota en la que Eddie amenazaba a los miembros de la banda, por creer que eran vampiros, y los instaba a reunirse con él en el aparcamiento. Sin embargo, en el lugar de la cita sólo encontraron la furgoneta de los Night Stalkers.

En su interior estaba escondido Eddie, al que Alex convenció para quitarle el chip, ofreciéndole su ayuda. Por lo visto, este misterioso aparato provocaba una gran tensión en todo aquel que lo llevaba, y cuando se desprendían de él alcanzaban tal estado de relajación que les impedía acordarse de lo que había pasado. Ahora que Eddie se había librado de la pesadilla, salieron en busca de Dennis, cuya residencia se encontraba al lado de la de Eddie. Dennis era el jefe de seguridad de AI, un experto en explosivos que también dominaba todo tipo de armas. En el interior de la casa encontraron un contestador en el que Ted Simpson ordenaba a Dennis acabar con los agentes del Bureau que andaban detrás de él. Ya en el garaje, cogieron el libro de bombas de Janes y volvieron a la caravana. Allí les estaba esperando el mismísimo Dennis, al que Delilah consiguió quitar el chip, descubriendo así que había colocado una bomba en el RV. Gracias al libro y a los alicates consiguieron cortar el cable que había en la puerta, desactivando el explosivo. De esta manera, pudieron acceder de nuevo al ordenador y descubrir el verdadero nombre de Sawbuck, Clyde Carver, un traficante de armas que vivía en 6th Street, situada en el extremo oeste del lugar donde estaba aparcada la furgoneta.

La calle se correspondía con un callejón abandonado, pero una inspección detallada del póster que había en la pared les permitió encontrar un túnel que llevaba hasta la guarida del Rata, un sicario de la banda de Sawbuck. Tras el consiguiente interrogatorio, descubrieron que su jefe se encontraba en el bar local. Antes de salir hacia allí, se apoderaron de unas pastillas estimulantes y otras para combatir el insomnio. Cuando Sawbuck los vio entrar por la puerta, agarró a una chica que estaba a su lado y amenazó con matarla si no le dejaban en paz. Alex intentó acercarse disimuladamente, pero el traficante realizó un par de disparos al aire, demostrando que la cosa iba en serio. Como estaba en juego la vida de un inocente, Delilah no tuvo más remedio que intervenir, disparando al matón con el láser de la armadura Mech.

Ya sólo quedaba encontrar a Verónica Cotton, una practicante de magia negra en cuya ficha no figuraba ninguna dirección. El único lugar donde podían informarles era en el Herbolario, ya que allí se vendían ingredientes para fabricar pociones. La dependienta confesó ser discípula de Verónica, pero no dijo nada más. Cuando iban a desistir, Alex cogió accidentalmente el amuleto que había encima de la mesa, lo que provocó una reacción esotérica que materializó una aparición de la propia bruja. Lles confesó que Elmo, su gato, era el único que conocía el camino a su casa.

Como cabía esperar, Elmo los estaba esperando fuera del Herbolario. El desmañado



animal los guió hasta el RV, y finalmente hasta otro de los descampados marcados en el Autodrive, que llevaba al cementerio. Allí, entre tumbas abiertas y gemidos misteriosos, les descubrió un camino secreto que desembocaba en una siniestra casa. No obstante, cada vez que intentaban entrar, la bruja se enteraba gracias al amuleto, y los teletransportaba de vuelta al RV. Decidieron entonces devolver el amuleto a la herbolaria, y regresar a la casa. De esta forma, pillaron desprevenida a Verónica y consiguieron quitarla el maléfico chip.

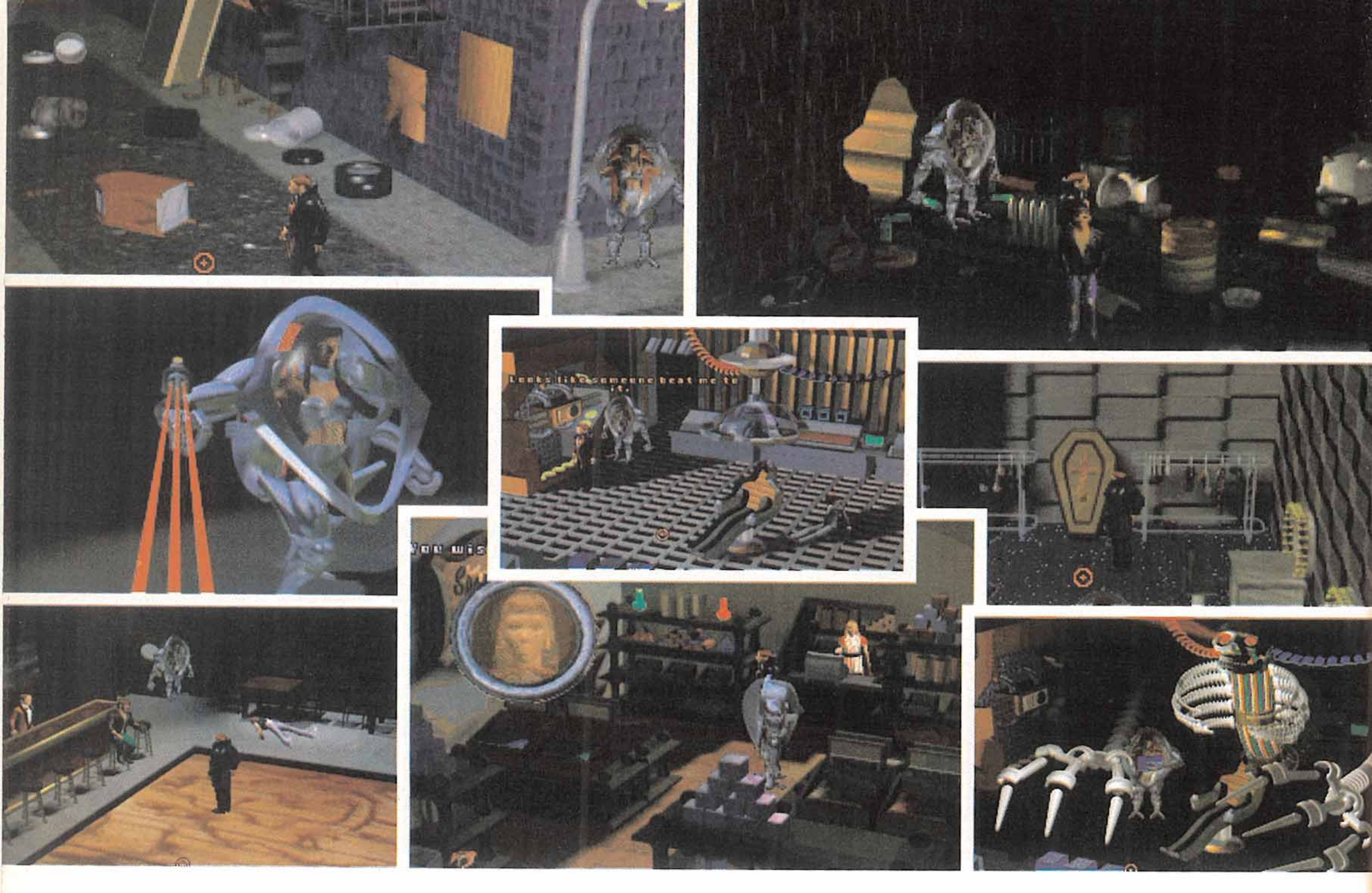
RITOS SATÁNICOS

De vuelta al cementerio, fueron atacados por un espeluznante fantasma que hablaba en nombre de Stellerex, y que les impidió acceder a la guarida de la secta. Se dirigieron a la iglesia y hablaron con el cura sobre él, pero éste no creía en su existencia. Una foto tomada con la cámara fotográfica lo sacó de su error. Les entregó un libro que hablaba del Rito de Expulsión de los Demonios y les invitó a visitar la biblioteca para aprender más sobre ellos. Una vez allí, el Mech abrió la puerta de la manera acostumbrada para acceder al ordenador, donde introdujeron el tópico "magia". El único libro sobre este tema se encontraba en la sección C204, localizada en el sótano. Sin embargo, el libro no estaba en la estantería, así que debía haber sido prestado a algún lector. Revisando el buzón exterior de la biblioteca encontraron un libro de botánica, en cuyo interior había una nota de un maestro solicitando más libros esotéricos para sus alumnos.

Se encaminaron al instituto y entraron en una de las clases, donde descansaba la lista con las asignaciones de todos los libros prestados. El mencionado tomo de magia negra estaba en posesión de Frank Gembeck, cuya casa se erigía en la calle Elm Street, al este de la furgoneta.

Después de forzar la puerta, localizaron el libro en una de las mesas. En él se afirmaba que para detener a un demonio había que crear un disco de contención fabricado con madera de dogwood, sangre de una virgen y un hueso de un asesino. En el ordenador de la biblioteca descubrieron que el único asesino del pueblo había sido Spike Clemmings, muerto hacía varios años. Aquello no iba a ser una experiencia agradable. Con ayuda de la pala escondida en la bolsa caza-vampiros buscaron la tumba en el cementerio y desenterraron el cadáver. Después de arrancarle un dedo, le introdujeron en el charco de sangre del sacerdote (técnicamente, un virgen) que había en la cocina de la iglesia, y lo mezclaron con un disco de madera de dogwood, que consiguieron cortando la rama de dogwood y redondeándola con la sierra, en el parque cercano a la iglesia.

Ya tenían todos los ingredientes en su poder, así que volvieron al cementerio, donde consiguieron intimidar al fantasma. El cabecilla de toda la operación parecía ser el propio Ted Simpson, de modo que regresaron al edificio de manufacturación de Al y, a través del andamio, alcanzaron la puerta del nivel 6. Tras la consabida transformación en una nube de niebla, el vampiro se coló en su interior y llegó hasta un pasillo que desembocaba en una puerta blindada. Cuando el guardia se marchó, introdujo las pastillas contra el insomnio en su café. Después, volvió con Delilah y regresó en unos segundos, para encontrarse con el guardia durmiendo a pierna suelta. De uno de sus bolsillos extrajo la tarjeta del nivel 7 que le permitió atravesar la puerta blindada.



EL VIRUS

Una joven programadora dormía profundamente en la nueva sala recién descubierta. Con ayuda de las pastillas estimulantes consiguieron despertarla de un sueño de varios días. Según les contó, estaba experimentando con un virus militar destinado a infiltrarse en los ordenadores del enemigo, cuando recibió la visita del vicepresidente Ted, que venía acompañado de un extraño individuo llamado Stelly. Este último manipuló el código y la dejó inconsciente, de manera que ahora, tras un periodo de adaptación, el virus estaba a punto de introducirse en todas las redes gubernamentales. La única forma de pararlo era utilizando el mecanismo EMP, capaz de destruir cualquier tipo de maquinaria, incluido el ordenador central. Con el código que les entregó la programadora tuvieron acceso al laboratorio EMP, donde se hicieron con el mecanismo. En un pasillo paralelo abrieron otra puerta con ayuda de la tarjeta y llegaron a la oficina de Ted. Manipulando el busto de Shakespeare localizaron un pasadizo secreto que les llevó a un nuevo corredor, cerca de la sala donde reposaba el ordenador central. No obstante, un potente rayo láser impedía que nadie se acercase. Todo parecía perdido, pero el incontrolable poder del mecanismo EMP consiguió desactivarlo, aunque la explosión también bloqueó todas las puertas cercanas, impidiéndoles acceder a la sala principal. Afortunadamente, tras recargar el mecanismo EMP en el laboratorio, encontraron un pequeño túnel recién abierto en la parte suroeste de la sala del guardia, que también llevaba a la sala de ordenadores. Así, se encontraron cara a cara con el mismísimo Ted Simpson, que yacía semiconsciente en el suelo. Al parecer, el demonio Stellerex se había aprovechado de él para acceder al virus, y ahora estaba dispuesto a gobernar el mundo a través de las redes de ordenadores esparcidas por todo el planeta.

La única manera de detenerlo era introduciendo el código de escape desde el mundo virtual donde residía el virus, pero el panel destinado a tal efecto estaba constantemente vigilado por el demonio.

Ahora que habían llegado tan lejos, los dos agentes no estaban dispuestos a tirar la toalla, así que, en un intento desesperado, Delilah se sentó en la silla virtual y fue teletransportada al mundo paralelo. El demonio la impedía acceder al panel, pero consiguió distraerle accionando el mecanismo EMP. Tras introducir el código, toda la instalación voló por los aires, acabando con la pesadilla que habría sido capaz de poseer a todos los usuarios de ordenadores que viajan por las tan renombradas superautopistas de la información.

Así es que, ya sabéis, a partir de ahora, yo de vosotros me andaría con mucho cuidado. Quizás, en estos mismos momentos, un demonio deambula dispuesto a introducirse en un cerebro desprevenido, a través de un inocente modem, y no vais a poder hacer nada para impedirlo.

No estaréis leyendo esto en una oscura noche de lluvia y truenos, ¿verdad?

J.A.P.

***NOTA:** El juego se puede resolver utilizando cualquiera de los seis protagonistas, solos o en pareja.*

Dependiendo de los personajes elegidos, los puzzles pueden variar en su resolución, sobre todo los que hacen referencia a la apertura de puertas.

Algunos personajes, como el vampiro, la bruja o el ladrón, pueden utilizar sus habilidades para lanzar hechizos o forzar la cerradura, mientras que el resto deberán utilizar algún objeto complementario, como un ladrillo o una palanca.



"MI ODISEA PERSONAL"

MANÍA PURA (Primera parte)

Macromanías, Micromanías y pseudo-manías. Curiosa faceta humana, la que hace que por el comportamiento de un "individuo" se vuelva "obtuso y obsesivo", frente a una gama (X) de impulsos externos, que antes o después –y no se sabe por qué–, desarrollan una "extraña necesidad" de absorción, hasta límites insospechados. Todo aquel que sea "coleccionista de algo" o un "aficionado a lo que sea", sabe muy bien "de qué" estoy hablando. ¿Hay alguien que no tenga ningún hobby o afición sobre algo? Ya, ya veo que nadie alza la mano. Lo que corrobora lo anteriormente dicho; manías "filatélicas", "cinéfilas", "melómanas", "gastronómicas"... y también las "informáticas". Estas últimas, –que son las que afectan al 99% de los lectores de esta revisa–, son las que nos interesan. Y de la "enorme" cantidad de existentes, me voy a quedar con algunas que, además de frecuente –según he podido averiguar en mis indagaciones con un buen número de personal de la movida–, son muestra clave de que dentro de nuestras cabecitas locas, hay un enorme spaghetti incapaz de ser "desliado" incluso por el chef más atrevido.

¿Qué sería de la Humanidad si no existiesen los ratos de ocio? No podríamos sobrevivir, androides incluidos. Cada uno escoge su opción favorita o ideal para pasárselo lo más "galáctico" y mejor posible. Unos se van a esquiar, otros hacen crucigramas y otros –los informáticos y locos por los videojuegos– gastan su tiempo frente a una pantalla llena de colorines que se mueven. ¿Una locura? Sí, cada "hobby" genera la suya propia. Pero, las "manías" que sufren los usuarios de ordenadores y consolas, son las "peores". Y si no, leed el siguiente informe-estudio real, que Nexus 7 ha elaborado hoy para vosotros. ¡Alucinad señoras y señores!

PESADILLAS CON EL TETRIS

Un innumerable número de jugadores y aficionados a este malvado rompecabezas ruso, confiesa haber soñado en más de una ocasión –y en más de cien–, con los cubos y piezas de este videojuego. Algunos comentan que, después de jugar varias partiditas, entra una especie de pasión desenfrenada que en muchos casos "te hace pegarte a la pantalla del ordenador durante varias horas seguidas". Peor lo tienen los jugones de la máquina "arcade", que en vez de tomarse unas coca-colas el fin de semana, prefieren gastarse hasta la última moneda, incrustando piezas y más piezas de colores y observar el baile de San Vito que parece tener el pequeño ruso que sale –entre fase y fase– de entre las cortinas rojas. ¿Será «Tetris» una especie de lavado de coco subliminal inventado por la nueva KGB?

EL DISFRAZ ANTES DEL VUELO

Muchos son también los forofos de los programas de simulación de vuelo –F-15, F-16 y mil nombres más–, los que antes del despegue, se preparan con toda una indumentaria digna de un auténtico piloto de combate: traje de camuflaje –tal vez el del hermano mayor cuando hizo la "mili"–, casco –de la moto–, gafas oscuras y alguna que otra lata de cerveza –por si el aterrizaje se tarda–. Después, se colocan frente al monitor y... ¡Mayday, mayday! ¡Me han dado y voy a tener que aterrizar en la butaca del salón! ¡Qué cosas hace la sugestión!

LA "MANÍA DEL ESCRUPULOSO-SUPER-LIMPIO"

Aunque no lo creáis, son abundantes los "usuarios" obsesionados con la limpieza pulcra de su equipo informático. Frotan con líquido limpiador –casi a diario– el monitor, el teclado, la consola, los cartuchos, el ratón... y hasta el gato. Odian a muerte las huellas de dedos sucios y hacen que los amigos se laven con agua y jabón, antes de que pongan sus manos encima del cacharro. O sea: La prueba del algodón..., ¡que el algodón no engaña! Si fuera por ellos, meterían en la lavadora ¡hasta los diskettes!

Bueno, como el espacio se termina, y aún quedan muchas "manías" más –seguro que vosotros tenéis alguna que recordar–, dejamos la 2 parte para el próximo mes. ¿Vale?

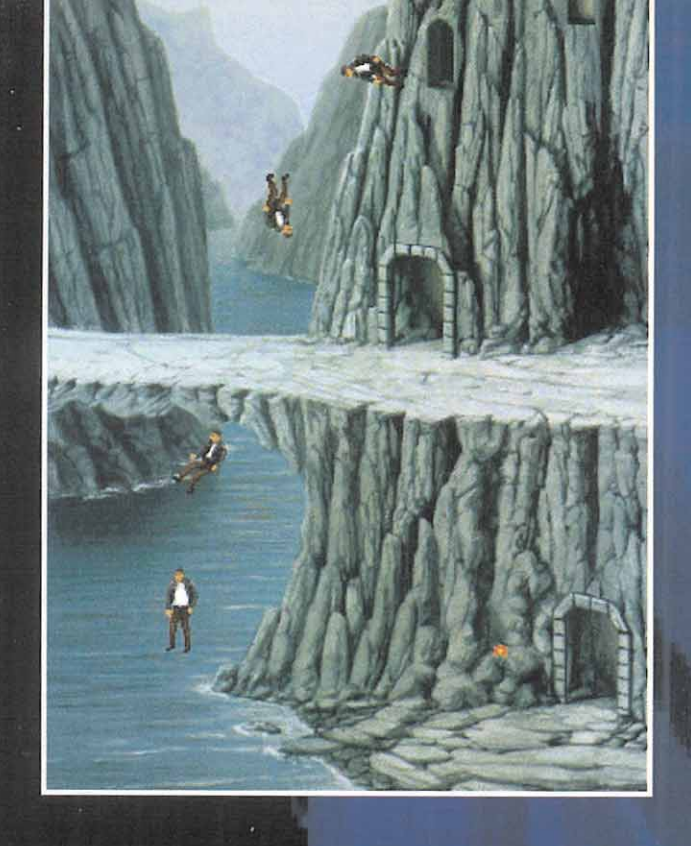
(Continuará)

Rafael Rueda

TRIVIA-BIT:

1.- Nombre del artista suizo, diseñador de "Alien", cuyos terroríficos dibujos crean el siniestro ambiente de «Dark Seed».
2.- Casa el software con sus creadores: 1) Mot, 2) Los Inhumanos, 3) Mad Mix, 4) Phantis, 5) Cozumel, 6) Senda Salvaje/ a) Zigurat, b) Topo Soft, c) Opera Soft, d) AD, e) Delta Software, f) Dinamic.
3.- ¿Qué famoso actor –fallecido recientemente– interpreta el papel de "Mr. Bison", en el film de «Street Fighter»?
4.- ¿Qué animalito aparece en las fases de carga e intermedios del programa, de la nueva Neo-Geo CD?

Soluciones del TRIVIA-BIT (número 7):
1.- Cassandra Peterson. 2.- Rick Wakeman. 3.- Peter Gabriel, David Bowie, Mike Oldfield, Prince, Brian Eno. 4.- La bayeta "Ballerina".

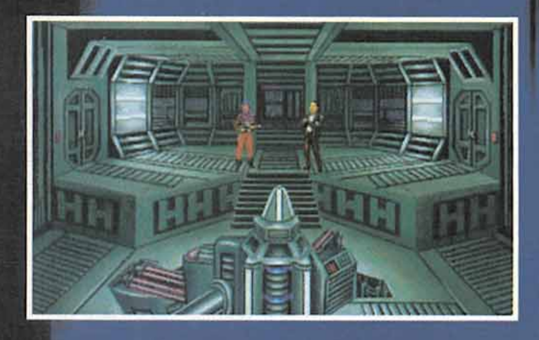


GUILTY

JACK T. LADD, QUE SE JACTABA CON ORGULLO DE NO TENER NI UN SOLO HUESO HONESTO EN SU CUERPO, HABÍA PLANEADO NUEVAMENTE UN GOLPE PERFECTO. CON LA INESTIMABLE COLABORACIÓN DE UNA VACA, A LA QUE HABÍA HECHO PASAR POR REHÉN, HABÍA CONSEGUIDO DETENER UNA CAMIONETA DE LECHE Y ESTABA A PUNTO DE HACERSE CON TODA SU CARGA, CUANDO REPENTINAMENTE LA ESCENA FUE INTERRUMPIDA POR LA APARICIÓN DE UNA NAVE DE LA POLICÍA DE LA FEDERACIÓN. YSANNE ANDROPATH, UNA DE LAS MUJERES POLICÍA MÁS EFICACES DEL CUERPO Y FAMOSA POR SU ODIO VISCERAL A LOS HOMBRES, HABÍA VUELTO A APARECER EN EL MOMENTO JUSTO.

Del odio a la amistad





De nada sirvieron las súplicas de Jack, y mucho menos que su orgullo hubiera sido doblemente herido al ser atrapado por una mujer. Ysanne le obligó a subir a la nave Ralentless, lo encerró en una celda y puso rumbo al planeta Alkaseltzer donde Jack quedaría definitivamente entre rejas.

Jack pulsó tres veces el interruptor de la luz y la bombilla de la celda se apagó. Jack llamó al androide de mantenimiento para que cambiara la bombilla estropeada y aprovechó para escapar.

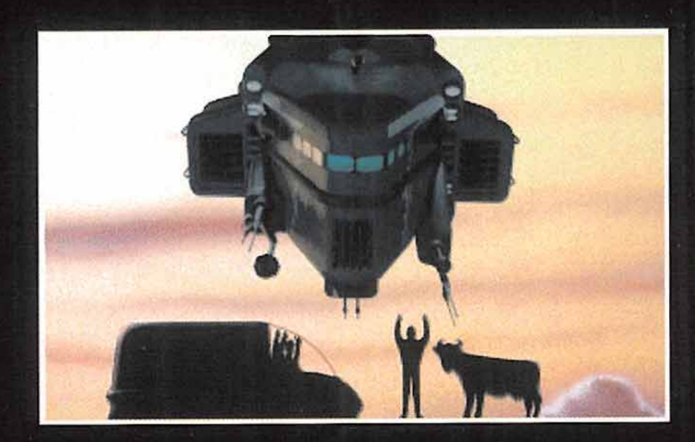
Recogió una bolita de comida del suelo, se la metió en la boca para convertirla en una bolita masticada, recogió un embudo y caminó hacia la izquierda hasta la sala del reactor de la nave. Allí recogió un extintor, lo utilizó sobre el escudo termostático del reactor para provocar un fallo del sistema y luego informó al androide de la avería.

Ysanne abandonó su puesto de piloto para atender la avería y Jack aprovechó la ocasión para dar un rodeo y llegar hasta la cabina. Recogió una tarjeta de acceso y un muñeco de peluche, abandonando la sala antes de que Ysanne regresara.

Al volver a la sala del reactor se fijó en que Ysanne había dejado abierto el panel del reactor, así que extrajo de él la supervelocidad de la nave y se dirigió con ella a las compuertas de salida. Allí recogió un colgador, lo convirtió en un alambre torcido, abrió la esclusa de aire haciendo pasar la tarjeta de acceso sobre el panel de mandos y arrojó la supervelocidad al espacio.

Ysanne irrumpió en la sala hecha una furia, no sólo por comprobar que Jack había escapado de su celda, sino porque había

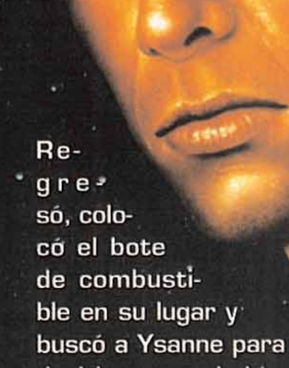




recibido un mensaje diciendo que debían esquivar un sector al que estaban a punto de llegar y ahora que no tenían la supervelocidad no podían realizar un salto hiperespacial. Y ni siquiera tenían suficiente combustible para llenar los motores de impulsión, así que tenían que dirigirse al planeta más próximo para repostar.

LA COLONIA MINERA

Una vez en la superficie del planeta, Ysanne explicó que a pocos metros había una colonia minera de gas titanio, así que Jack regresó a la sala del reactor, extrajo el bote de combustible y volvió a bajar. Allí abrió el panel del quitanieves, cogió un destornillador del estante de herramientas y cogió una lata de combustible vacía colocada junto a la máquina. Entró en el edificio de la colonia, encontró una tubería de aire y regresó junto al quitanieves. Reparó el agujero de la lata con la bolita masticada, introdujo el embudo en la lata, colocó la tubería en el depósito del quitanieves y llenó la lata.
Regresó a la colonia y se dirigió a la habitación del ordenador. Allí encontró una llave, abrió la cabeza del misil con el destornillador, lo desactivó y extrajo su cabeza nuclear. Luego, atravesó la puerta de la derecha, bajó por el ascensor hasta la mina y caminó hacia la derecha. Allí colocó la cabeza nuclear en el desprendimiento de rocas y la hizo explotar para dejar el camino libre.
Jack había llegado hasta la máquina perforadora utilizada para extraer el titanio de la mina. La puso en marcha colocando el contenido de la lata en el tanque de reabastecimiento e introduciendo la llave en la cerradura, llenó el bote de combustible colocándolo en el conducto de la máquina.

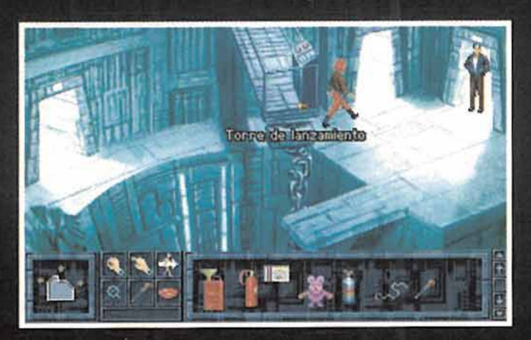


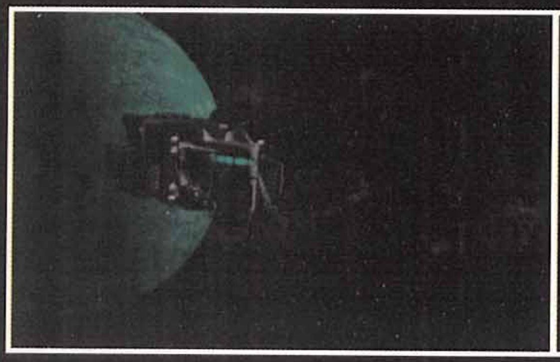
Regresó, colocó el bote de combustible en su lugar y buscó a Ysanne para decirle que ya había cumplido su misión. La mujer policía explicó que había encontrado varios mineros muertos en la colonia y que sin duda la masacre era obra de alguna fuerza invasora alienígena. Para localizar su procedencia debían encontrar dos transmisores de comunicaciones y con ellos triangular la posición de los mismos.

EL CAMPO DE BATALLA

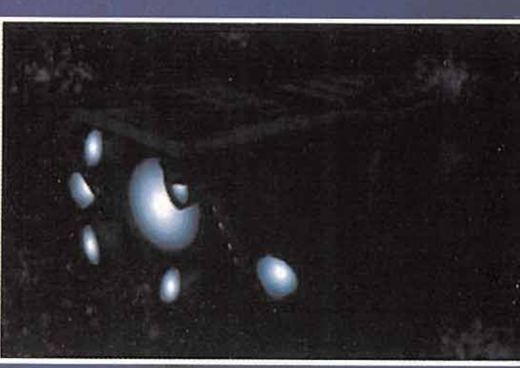
El Ralentless aterrizó en el planeta donde estaba combatiendo el estado mayor de las fuerzas de la Federación, y allí Ysanne se llevó una sorpresa











cuando los militares decidieron confiscar la nave y llevarse su giroscopio de navegación para impedirles escapar.
Mientras Ysanne intentaba en vano que le devolvieran la nave, Jack cogió una de las cuerdas que sujetaban la tienda que cubría las letrinas. Luego, volvió junto a la nave, encontró una llave inglesa frente a las escaleras y puso en marcha la moto haciendo un puente con el alambre torcido.
La moto se detuvo junto a una especie de pirámide. Jack aflojó la rejilla de la pirámide con la llave inglesa, ató la cuerda entre la rejilla y la moto y puso en marcha la moto para que arrancara la rejilla. En la sala accesible estaba el giroscopio de la nave.
Se dirigía a la parte trasera de la pirámide para explicar a Ysanne que tenía el giroscopio, cuando descubrió que la policía estaba robando un tanque y se dirigía al campo de batalla para salvar a unos soldados que el comandante había enviado a una misión suicida. Subió al tanque, habló con Ysanne y manipuló el cuadro de control del tanque para activar el sistema de disparo del cañón. Ysanne destruyó un tanque enemigo, recibió el agradecimiento de un grupo de soldados y encontró una baliza que le proporcionó una de las coordenadas del planeta invasor. Jack regresó a la nave, colocó el giroscopio en su sitio e Ysanne le explicó que iban a buscar la segunda baliza alienígena.





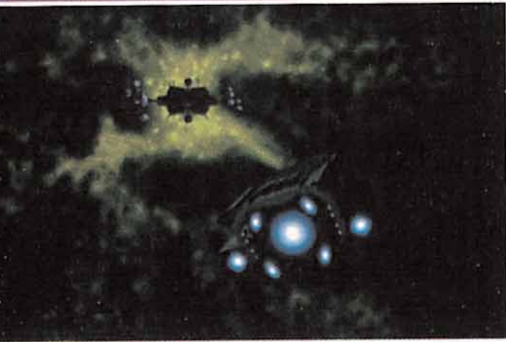
CHICAS, BEBIDA Y JUEGO

Ysanne bajó al planeta en busca de la baliza dejando órdenes expresas de que Jack le esperara a bordo de la nave, pero el avispado ladrón consiguió que Booba, el ordenador del Ralentless, le abriera la compuerta de salida cuando le advirtió que Ysanne podía estar en peligro.
Una vez abajo, la azafata de bienvenida no permitió que Jack entrara en el complejo alegando que su nombre no figuraba entre los invitados registrados, pero Jack se fijó en un hombre con una camisa de colores que esperaba a unos colegas de su empresa y entró diciendo que iba con él.
Se dirigió al casino y cometió la imprudencia de perder la nave en una partida de cartas, pero cuando reconoció que la nave no era suya, uno de los gorilas que vigilaban la sala se lo llevó a la cocina para que pagara sus deudas ayudando al cocinero.
Jack se puso un gorro de cocinero, preparó un guiso con el contenido de dos jarras y unas especias, y se lo dio al cocinero para que lo probara. El cocinero pareció quedar satisfecho y le permitió irse, momento en el que el gorila de la puerta le dijo que el jefe del centro quería verle.
Jack subió al último piso, habló con la recepcionista y entró en el despacho del jefe, el cual resultó ser un viejo amigo llamado Tennent. Durante la conversación, Jack descubrió que Tennent se había casado con una chica llamada Ruthie que, tiempo atrás, había sido novia suya, así que Jack habló con ella y le pidió ayuda. En recuerdo de los viejos tiempos, Ruthie utilizó todas sus dotes de persuasión y consiguió que Tennent prometiera que devolvería la nave si Jack ganaba 40 fichas en el casino.
Nuestro amigo se acercó al casino, robó varias fichas del bolsillo de uno de los jugadores y apostó en la mesa de la izquierda, doblando varias veces la apuesta hasta conseguir las 40 fichas necesarias. Jack recurrió de nuevo al mismo jugador siempre que perdía, el cual le dio además algunas pistas sobre las reglas del juego. Regresó al despacho de Tennent, recuperó la nave a cambio de las fichas y volvió al Ralentless pocos segundos antes que Ysanne. La policía explicó que había encontrado la segunda baliza y ya podía averiguar la posición del planeta de los invasores, pero que antes tenían que responder a la llamada de auxilio.

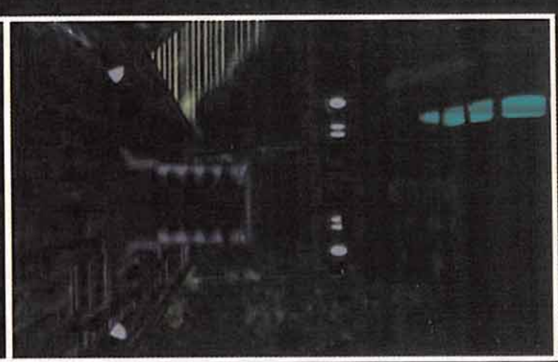


PERDIDO EN EL LABERINTO

Una vez en el planeta que había enviado la llamada, el jefe de los colonos les explicó que habían sido invadidos por unas criaturas alienígenas que vivían en la oscuridad de un laberinto de cuevas. La Federación había enviado un grupo de soldados FIMX, pero su presencia no había servido para nada, así que alguien debía entrar en las cuevas, destruir la reina que producía los nuevos alienígenas y encontrar un huevo para analizar. Ysanne decidió encargarse de la reina, así que Jack se acercó a la entrada del laberinto dispuesto a encontrar un huevo sin incubar.
Jack había encontrado a un viejo amigo, Narm, que ahora formaba parte del grupo FIMX, que había intentado sin éxito acabar con la amenaza, pero cuando intentó recoger las botas que Narm había dejado junto a la entrada del laberinto, un perro salió disparado de un árbol cercano y se colocó frente a él. Consiguió distraerlo con







el muñeco de peluche y cogió los calcetines contenidos en las botas, cuyo penetrante olor iba a ser el más eficaz repelente de alienígenas. Exploró el laberinto de cuevas, marcando todas las salidas que iba atravesando para localizar las zonas aún no visitadas, y encontró varios huevos. Ysanne había cumplido con su parte, así que ya sólo quedaba entregar el huevo al jefe de los colonos y regresar.

EN MANOS DE LA SECTA

Ysanne comprobó que las coordenadas de las dos balizas señalaban al planeta Corrupticon como origen de los invasores y puso rumbo hacia él, pero a mitad de camino, Booba comenzó súbitamente a funcionar mal e Ysanne decidió parar en el planeta más cercano para esperar a que reiniciara sus sistemas.
Ysanne y Jack decidieron explorar el planeta para matar el tiempo. Encontraron una puerta en la montaña que conducía a una sala con varias puertas, así que Jack tomó la primera por la izquierda y llegó hasta una sala donde un monje le obligó a marcharse diciendo que el lugar era una capilla sagrada donde sólo podían entrar los miembros de su orden. Buscó a Ysanne, le pidió que le ayudara con el monje que acababa de conocer y, cuando regresó a la capilla, descubrió que Ysanne había cumplido con creces su solicitud ya que el monje yacía inconsciente en el suelo.
Muerto de hambre, Jack no pudo resistir la visión de los sabrosos alimentos colocados sobre un altar y se lanzó a devorarlos. Cometió una imprudencia, ya que los alimentos eran una ofrenda ritual y varios monjes como el primero irrumpieron en la sala, exclamaron que los extranjeros habían cometido un imperdonable sacrilegio y los encerraron en una celda.
Jack consiguió escapar arrojándose al río desde la ventana de la celda. Después de alcanzar a nado tierra firme, caminó hacia la derecha hasta encontrar un saco de levadura, lo introdujo en la tinaja de vino y consiguió que el monje que vigilaba la sala se manchara y se dirigiera al río para bañarse. Aprovechó la ocasión para robarle la sotana, se la puso y cogió la flor sagrada que crecía sobre las rocas.
Regresó a la celda donde le esperaba Ysanne, dejando un pétalo de la flor en cada sala comenzando por la habitación de la tinaja, y al volver a salir de la celda descubrió que los monjes habían encontrado el rastro de pétalos y habían llegado a la conclusión de que la persona que ocupaba la celda había robado y profanado la flor sagrada. Ysanne fue condenada a muerte e introducida en un extraño pilar luminoso mientras Jack, que nadie reconocía al seguir llevando la sotana, contemplaba el sacrificio sin poder hacer nada por ayudarla. Regresó a la nave y explicó a Booba el triste destino de Ysanne. El mismo quedó impresionado por la pérdida, pero aceptó poner rumbo a Corrupticon.

UN DESENLACE INESPERADO

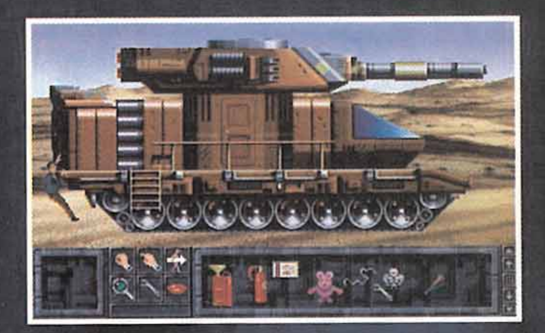
Pero el Ralentless no tuvo necesidad de aterrizar en Corrupticon, ya que una nave espacial que parecía estar seriamente dañada era el punto exacto de donde procede la rasgadura espacial. Después de una maniobra de acoplamiento, Jack se introdujo en la nave desconocida. Bajó por un pasillo y llegó a una sala donde Ysanne surgió de un pilar luminoso muy parecido al del planeta de los monjes. La joven explicó que en esa nave se había producido una anomalía dimensional que permitía a los alienígenas entrar desde su dimensión e invadir nuestro universo, así que bastaba con cerrar dicha anomalía. Una sala más hacia la derecha encontró un personaje vestido con harapos que resultó ser el padre de Ruthie y confirmó las sospechas que tenían sobre la anomalía. Encontró un listín telefónico y utilizó una consola para llamar a su amigo Narm.
Narm apareció en la sala del extremo derecho y entregó a Jack un aparato llamado Transatron que era el causante de los trastornos dimensionales, así que Jack siguió caminando hasta la última sala que le quedaba por explorar y encontró el lugar donde se había creado la puerta entre las dos dimensiones. Encontró en el suelo el fragmento que le faltaba al Transatron, unió los dos pedazos y utilizó el objeto ya completo para cerrar la anomalía y acabar con la invasión alienígena. Por una vez una policía y un ladrón habían unido sus fuerzas por una causa justa y habían iniciado algo que tal vez llegara a convertirse en amistad.

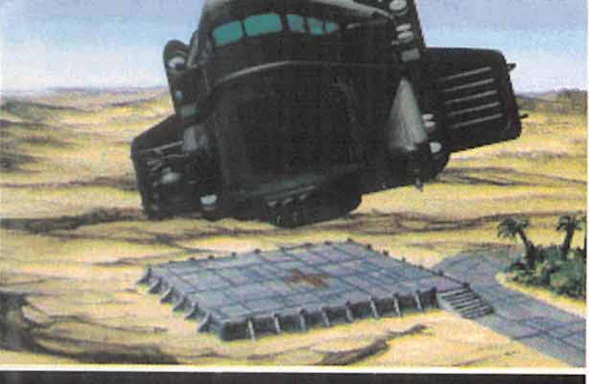


EL TOQUE FEMENINO

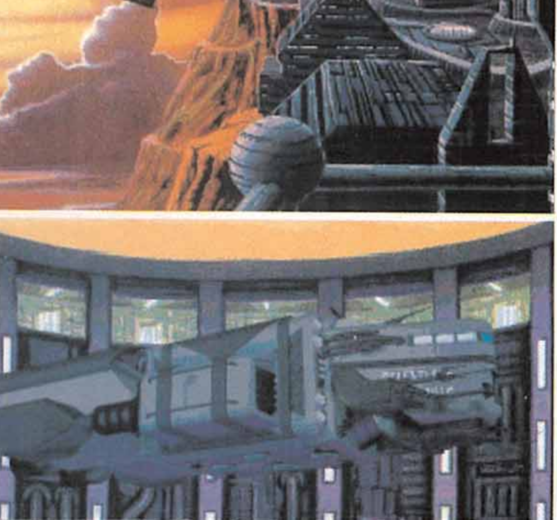
Seguidamente, unas pistas para llevar a Ysanne a la victoria. El botiquín y la bolsa de comida encontrados en la cabina del Ralentless contienen una











jeringuilla vacía, un tenedor y un cuchillo. Una vez utilizada la consola de la cabina para viajar al planeta Lixa, Booba entrega a Ysanne un cartucho de diagnóstico.

Una vez en la colonia, Ysanne pide a Jack que baje por el ascensor para que ella pueda cortar la cuerda con el cuchillo. Después de coger la piqueta y atarla a la cuerda, hay que lanzar la cuerda hacia el saliente del techo para poder cruzar el precipicio y llegar hasta un cadáver con una tarjeta de identificación. En la sala del ordenador, extrae un disquete de la unidad de disco del ordenador secundario y lo introduce en la unidad del ordenador principal, utiliza el cartucho de diagnóstico en la consola, extrae una tarjeta del ordenador secundario y la introduce en el principal, pasa la tarjeta de identificación por la ranura, utiliza la consola para transferir el libro de bitácora de la colonia al disquete y extrae el mismo. Booba lee el disquete para averiguar que la colonia fue masacrada por unos alienígenas e Ysanne pone rumbo al planeta Broygus. Allí coge un palo y el mástil de la bandera, aprovecha un descuido del comandante para quitarle el monóculo, hace caer la fruta del árbol con el palo y llena la jeringuilla con el zumo de la fruta.

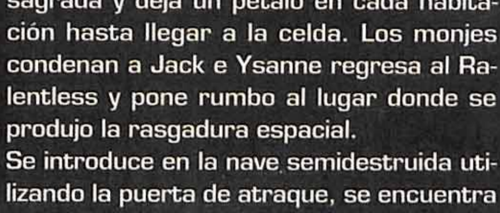
En la pirámide, introduce la bandera en el bidón de petróleo, prende con ayuda del monóculo e inyecta el contenido de la jeringuilla en la taza de café del soldado cuando éste abandona su puesto al oír la explosión. Se hace con el tanque, le pide a Jack que desactive el interruptor de seguridad, destruye el tanque enemigo y toma las coordenadas de la primera baliza.

En el planeta Gelt, se hace pasar por la esposa de un tal Xanvier Zeb. Tennent le da permiso para jugar, pero le confisca la nave, así que Ysanne se fija en la ventana del despacho y consigue que el conserje del hotel le diga el nombre de la empresa encargada de la limpieza de las ventanas.

En el casino, camela a uno de los jugadores para que le preste fichas y juega varias veces en la mesa de BlackJack hasta robar dos cartas idénticas, prueba de que el croupier utiliza dos o más barajas. Consigue recuperar la nave al amenazar a Tennent con revelar que las apuestas están trucadas, regresa al despacho, entra diciendo a la recepcionista que pertenece a la empresa de limpieza y encuentra la segunda baliza en la azotea del edificio.

En el planeta Lowe, recoge un paquete de bengalas, coge el arma de Narm, le coloca el cargador de municiones, entra en el laberinto de cuevas, localiza la reina alienígena y la destruye disparando primero a las extremidades y luego a la cabeza.

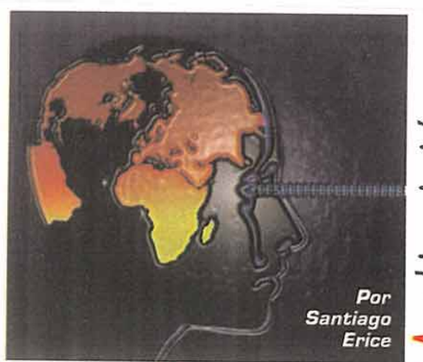
Cuando Booba sufre la infección de un viruso, inutiliza el panel de control de la esclusa de aire con el tenedor y sale al espacio para recuperar el control de la consola. Entonces introduce las coordenadas de las dos balizas para triangular el planeta de los invasores y se dirige al planeta Haven a esperar que Booba termine de reiniciarse.



Ysanne cae en la capilla sagrada al pisar la rejilla, escapa de la celda saltando por la ventana, se hace con la sotana del monje después de introducir la levadura en la tinaja de vino, coge la flor sagrada y deja un pétalo en cada habitación hasta llegar a la celda. Los monjes condenan a Jack e Ysanne regresa al Ralentless y pone rumbo al lugar donde se produjo la rasgadura espacial.

Se introduce en la nave semidestruida utilizando la puerta de atraque, se encuentra con Jack, recibe el Transatron de manos del padre de Ruthie, coge los dos cables y el enchufe y conecta la combinación de los tres elementos al electroimán para dejar libre la puerta que conduce a la última sala. Allí se encuentra el fragmento perdido del Transatron, así que une los dos pedazos y cierra la anomalía dimensional.

P.J.R.



Panorama

«La Rebelión de los Hombres Rana»

EL ÚLTIMO DE LA FILA

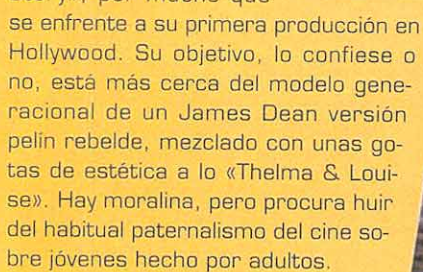
El Último de la Fila suele escoger títulos surrealistas para sus trabajos discográficos, y el más reciente no es una excepeción a la regla: «La Rebelión de los Hombres Rana». Como ya hiciera con motivo de su ya lejando álbum anterior, el dúo catalán hace coincidir esta aparición con una larga gira a



lo largo y ancho de la geografía española. Durante todo el mes de septiembre, la pareja estará omnipresente en los medios de comunicación para desespero de los enemigos de la reiteración y alegría de sus fans que contestan: a nadie le amarga un dulce.
Manolo García y Quimi Portet empezaron a trabajar juntos en formaciones como Los Burros, Los Rápidos y Kul de Mandril, y nadie les hacía caso –salvo los colegas y amigos de rigor–. Cuando a mediados de la década de los ochenta se hicieron llamar El Último de la Fila las cosas cambiaron. Llegó el éxito y la profundización en la fórmula de unir toques aflamencados con elementos del pop anglosajón y unas letras a medio camino entre el realismo y el surrealismo. Han perdido la capacidad de sorpresa y emoción de «Alas plateadas», pero han ganado en profesionalidad.

Dos chicos ligan...y algo más

«MAD LOVE (AMOR LOCO)»



«Mad Love (Amor Loco)» pretende ser algo más que una película sobre dos adolescentes enamorados. La directora, Antonia Bird, que ganó el Oscar por «Safe», es lo suficientemente inteligente como para no caer en la mojigatería superlacrimógena de un «Love Story», por mucho que se enfrente a su primera producción en Hollywood. Su objetivo, lo confiese o no, está más cerca del modelo generacional de un James Dean versión pelín rebelde, mezclado con unas gotas de estética a lo «Thelma & Louise». Hay moralina, pero procura huir del habitual paternalismo del cine sobre jóvenes hecho por adultos.



Los protas son dos chicos guapos y famosos. Él es Chris O'Donnell, que acompañó a Al Pacino en «Esencia de mujer». Ella es Drew Barrymore, con quien de un tiempo a esta parte nos encontramos hasta en la sopa sus experiencias con la droga, sus fotos como papá y mamá la trajeron al mundo o sus recuerdos de "niña E.T." –no te extrañe, últimamente ha salido en «Sólo ellas: los chicos a un lado», «Cuatro mujeres y un destino» y «Wayne´s World 2», y hay que promocionarla–. Ambos ligan apasionada y perdidamente en «Mad Love (Loco Amor)» envuelvos por una banda sonora con canciones de Nirvana, Grant Lee Buffalo, Magnapop o Elastica. Todo marcha sobre ruedas hasta que él se empieza a cansar de las locuras de ella, cuando empieza a pensar que están yendo demasiado lejos y caminando demasiado deprisa.

Amor y traición en la tabla redonda

«EL PRIMER CABALLERO»



Seguro que pondrían el grito en el cielo muchos de los que consideran lectura infantil las aventuras del rey Arturo y sus Caballeros de la Tabla Redonda, si supieran que, en tan populares textos, además de tan heróicos paladines, magos como Merlín, brujas o espadas encantadas, hay también adulterios, intrigas, traiciones, deshonor, hijos naturales y sexo prohibido –la adaptación novelesca del Nobel John Steinbeck es ilustrativa y recomendable–. Otra prueba es la película de Jerry Zucker «El Primer Caballero», protagonizada por Seann Connery –el rey Arturo–, Richard Gere –Lanzarote– y Julia Ormond –Ginebra–.
En ella se nos narra una historia de este clásico de la leyenda caballeresca británica; la del triángulo formado por una bella dama prometida a un rey; un apuesto y valiente caballero; y el justo, hospitalario y magnánimo monarca. En Camelot se juntan los tres y, entre aventura y aventura, se lía una madeja donde se contraponen la lealtad y el amor, la confianza y el engaño, la pasión y los intereses de estado.

El grupo de rock español más internacional

HÉROES DEL SILENCIO



Héroes del Silencio, el grupo de rock español más internacional –Mecano es otra cosa y sobre marcha de Julio Iglesias, más vale correr un tupido velo–, vuelve a la carga a lo grande. Nuevo disco, «Avalancha» –se edita el 18 de septiembre–, grabado en Los Ángeles con productor de campanillas, Bob Ezrin –ha trabajado antes con Pink Floyd y Alice Cooper, entre otros–, y una gira internacional de esas que quitan el hipo –Europa y Latinoamérica–.

La maquinaria de rock, guitarras potentes, voz profunda y letras abiertas –ambiguas y/o ampulosas– ya se ha puesto en marcha. Héroes del Silencio ya está en la carretera dispuesto a demostrar a la crítica española que, gustos al margen, es una banda de rock del mismo nivel que U2, Dire Straits, Pink Floyd y demás santones de la mitología anglosajona.

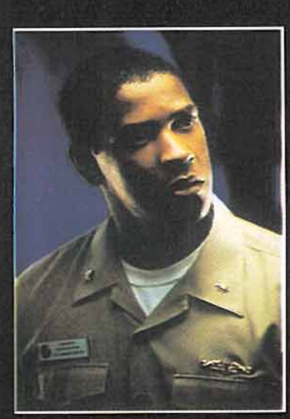
Peligro nuclear

«MAREA ROJA»

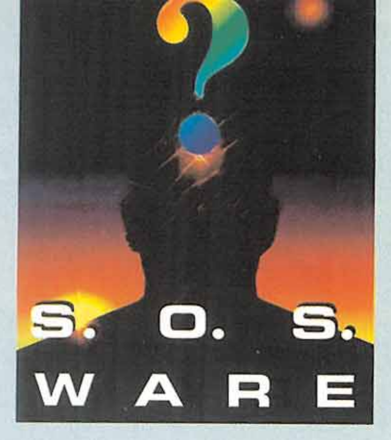


Ultranacionalistas rusos y nostálgicos del antiguo Ejército soviético se ha apoderado de una base plagadita de misiles nucleares capaces de provocar un auténtico estropicio. En Estados Unidos no se han enterado de la crisis por el teléfono rojo, pero las consecuencias son las mismas. ¿Volamos hacia Moscú? ¡No! Que vaya el submarino Alabama; su capacidad nuclear es suficiente para desatar la III Guerra Mundial y evitar que los ecologistas, o cualquier otro, vuelvan a hablar de la necesidad de proteger la naturaleza y el planeta.

Se masca la tragedia en las profundidades marinas. En el sumergible se ha recibido la orden de abrir fuego. Los mandamases del claustrofóbico cascarón se enfrentan. ¿Obediencia debida, o no? ¿Ser, o no ser? Ésa es la cuestión. El veterano primer comandante Frank Ramsey –Gene Hackman– quiere hacer de tripas corazón y contribuir a la historia de la humanidad con su ración de fuegos artificiales; el segundo comandante Ron Hunter –Denzel Washington– cree que la orden es ilegal y, por lo tanto, que hay que desobedecerla. Todo esto ha sido dirigido por Tony Scott, un irregular realizador cinematográfico con una filmografía que incluye títulos como «El Ansia», «Superdetective en Hollywood», «Top Gun», «True Romance», «Días de Trueno» o «El Último Boy Scout».







BUENO QUERIDOS AMIGOS DE S.O.S. WARE, EL VERANO TOCA A SU FIN Y TODOS LOS DE LA REDACCIÓN ESPERAMOS QUE LO HAYÁIS DISFRUTADO –UNOS EN LA PLAYA Y OTROS DELANTE DE SU ORDENADOR DURANTE HORAS Y HORAS–. NOSOTROS NO NOS HEMOS IDO DE VACACIONES –MENTIMOS, NOS HEMOS IDO, PERO CON EL ORDENADOR PARA SEGUIR TRABAJANDO– PARA PODEROS AYUDAR EN TODO LO REFERENTE A VUESTRAS DUDAS, QUE SEGURO QUE AHORA, DESPUÉS DE ESTE PEQUEÑO DESCANSO, TENÉIS LAS MENTES FRESCAS Y NO TENÉIS TANTAS –ALGUNOS, CLARO–. NO OBSTANTE, AQUÍ TENÉIS, COMO MES A MES, UNA PEQUEÑA AYUDA.

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
REFERENCIA: **S.O.S. WARE**
C/ De los Ciruelos 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid
Es IMPORTANTE que no olvidéis incluir en el sobre en un lugar visible la referencia MICROMANÍA – S.O.S. WARE.

ALONE IN THE DARK 2

¿Cómo funciona el cargador?
M. Andreu. Barcelona.

En primer lugar, ejecuta el cargador tecleando su nombre desde el inductor del DOS. A continuación, carga el juego como lo haces siempre y el cargador, que aún permanece en la memoria, hará que cada vez que el protagonista sea atacado, sus marcadores de energía y armamento se pongan a 99.

DAY OF THE TENTACLE

¿Para qué sirven el tenedor, el vómito simulado, el libro de texto, el martillo para diestros, los fideos, el típex, el mechero, el ratón chillón, el jersey y el abrelatas?
José Antonio Fajardo.

Laverne debe usar el abrelatas para abrir la cápsula del tiempo, colocar los fideos mojados en la cabeza de la momia, darles la forma de una peluca con ayuda del tenedor, usar el líquido corrector sobre la cerca para que el gato se manche, atraerlo con el ratón y usar el vómito simulado para hacer creer a los jueces del concurso que uno de los competidores está enfermo. El libro sirve para conseguir que el caballo se duerma, el encendedor para darle fuego al cigarro explosivo de George Washington, el martillo debe ser intercambiado con el martillo para zurdos del laboratorio y el jersey debe ser introducido en la secadora.

HEIMDALL 2

En la sala de la diosa de la muerte de Tal Keryn no aparecen nuestros dobles. ¿Qué he de hacer?
Feliciano García. Madrid.

Debes mostrar tu fe en la diosa haciendo que Heimdall y Ursha mueran por el contacto de las estatuas, momento en el que aparecerá una luz circular que te conducirá a la habitación de la diosa.

INDIANA JONES Y LA ÚLTIMA CRUZADA

Los nazis me capturan y me atan junto a Henry. ¿Cómo puedo conseguir escapar?
Jorge Sanz. Zaragoza.

Debes mover las sillas a empujones hasta situarte junto a una de las armaduras y dar una patada al hacha para que corte las cuerdas.

MONKEY ISLAND 2

Al salir de la cárcel, ¿dónde están mis objetos?
Carolina García Sánchez. Granada.

En el sobre que hay en la cárcel.

¿Cómo puedo alquilar el disfraz para la fiesta de la gobernadora?
Jordi Ayora Aleixandre. Puebla Larga.

Entrega la invitación que ganas jugando a la ruleta.

¿Cómo se sale de la cárcel?
Fernando Navarro Anguita. Granada.

Debajo del colchón hay un palo, con éste coge un hueso, dáselo al perro y coge la llave para poder escapar.

LOS ARCHIVOS SECRETOS DE SHERLOCK HOLMES

¿Cómo puedo conseguir que Blackwood me diga a quién vendió las joyas de Miss Carroway? ¿Qué hay que hacer en la farmacia? ¿Cómo distraigo a Belle en la perfumería? ¿Qué tengo que hacer para que la adivina me ayude?
Gonzaga Castellanos. Bilbao.

Cuando Blackwood se encuentre detenido en Bow Street y Holmes consiga que el sargento Duncan le entregue un pase, Blackwood confesará su crimen y explicará que vendió el colgante de Sarah Carroway a un hombre llamado Jaimeson. En la tienda de productos químicos de Hattington Street sólamente podrás conocer a un chico llamado Richard que estaba secretamente enamorado de Sarah. Belle tendrá que ir a la trastienda si le pides un frasco de "La Cote D'Azur", aprovecha su ausencia para hablar con la sirvienta. Madame Rosa no puede hacer nada por ayudarte, sólamente al final de la aventura descubrirás que su habitación está vacía y podrás encontrar una escritura de alquiler dentro de una caja fuerte.

PRINCE OF PERSIA 2

¿Cómo se da vida a la estatua del caballo?
Pedro J. Ortega. Madrid.

Deberás montarte encima de él. Para conseguirlo, deberás acceder a él por el nivel superior, en el que faltan bastantes losas, y en el último salto, apurar al máximo.

SIMON THE SORCERER

¿Qué puedo hacer en la habitación del druida para convertirlo en rana?
Mario Montero. Málaga.

Ponle el cubo metálico en la cabeza y usa la barra ardiendo que hay en la misma pantalla con el cubo. Con esto podrás ver una divertida metamorfosis.

¿Cómo puedo despertar al gigante para que me ayude a cruzar el precipicio?
Eva González Barzala. Gijón.

Debes tocar el trombón que te da el músico.

¿Cómo puedo hacerme amigo del herrero del pueblo?
David Andújar. Barcelona.

No puedes, en todo el juego, no puedes hablar con él.

VARIOS

No puedo utilizar juegos como «Tie Fighter» o «Michael Jordan in Flight» porque aparece un mensaje diciendo que no hay memoria EMS. Tampoco puedo instalar «Monkey Island I» porque un mensaje dice que necesito como mínimo 2880 kb.
Raúl Cortés. Barcelona.

El primer problema se debe a falta de memoria libre ya que sólamente si tu ordenador tiene instalados 4 Mb de RAM podrás ejecutar los juegos que indicas. El segundo, sin embargo, indica que no tienes suficiente espacio libre en el disco duro, así que tendrás que borrar otros programas para hacer espacio o comprar un disco duro de mayor capacidad.



TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO



TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO
POR SOLO 500 PTAS.*
* PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
* SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
* PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
* SOLO PENINSULA

ENVIO POR CORREO 300 PTAS.



¡Haz tu pedido por teléfono! o utiliza el cupón de pedido

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,30 A 14 h

902 171 819

FAX: (91) 380 34 49 • TEL: (91) 380 28 92

EN MAIL TENDRAS TU ORDENADOR A UN PRECIO SUPER COMPETITIVO Y "A TU MEDIDA"



	Ejemplo	
PLACA .... Ptas.	486 Dx4 256 Kb VLB 14.990	Ptas.
MICRO .... Ptas.	INTEL Dx2 66 17.990	Ptas.
CONTROLADORA .... Ptas.	VLB 2FDD 2.990	Ptas.
DISCO DURO .... Ptas.	540 Mb 22.990	Ptas.
DISQUETERA .... Ptas.	FDD 3½ 4.990	Ptas.
MEMORIA .... Ptas.	SIMM 4Mb 19.990	Ptas.
TARJETA DE VIDEO .... Ptas.	VLB S-3 12.990	Ptas.
MONITOR .... Ptas.	14" Color 34.990	Ptas.
TECLADO .... Ptas.	Membrana 2.990	Ptas.
VENTILADOR .... Ptas.	486 1.490	Ptas.
CAJA .... Ptas.	Minitorre T-2 7.990	Ptas.
SISTEMA OPERATIVO .... Ptas.	MS DOS 6.2 4.990	Ptas.
TOTAL (IVA Incluido) .... Ptas.	TOTAL (IVA Incluido) 149.380	Ptas.




Para saber cuánto te cuesta sólo tienes que sumar los componentes
MIRA ESTE EJEMPLO



PC COMPONENTES

CONTROLADORAS



- CONTROLADORA IDE 2FDD/2HDD/2S/IP/IG 1.990
- CONTROLADORA VLB 2FDD/2HDD/2S/IP/IG 2.990
- CONTROLADORA PCI 2FDD/4HDD/2S/IP/IG 5.490
- CONTROLADORA VLB Doble ventilador, IDE-3 Alta velocidad 7.490
- CONTROLADORA PCI Doble ventilador, IDE-3 Alta velocidad 7.490

DISQUETERA

- FDD 3,5 1,44 Mb ... 4.990



DISCOS DUROS

- DISCO DURO 850 Mb 34.990
- 1 GIGA 39.990



MEMORIA

- SIMM 1Mb 30 CONTACTOS 5.990
- SIMM 8Mb 72 CONTACTOS 39.990
- SIMM 16Mb 72 CONTACTOS 69.990

SIMM 4Mb 72 CONTACTOS ¡SUER PRECIO! 19.990

TARJETAS DE VIDEO

- VGA VLB S-3 1 Mb ampliable 2 Mb 12.990
- VGA PCI 1 Mb ampliable 2 Mb 14.990
- VGA VLB CIRRUS LOGIC 1 Mb ampliable 2 Mb 12.990



VGA PCI S3 1 Mb AMPLIABLE 2 Mb CON MPEG 24.990

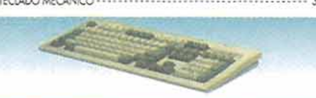
MONITORES

- PROVIEW 14" Color 28 D.P NO ENTRELAZADO, FULL SCREEN, ENERGY SYSTEM BAJA RADIACION 34.990
- PROVIEW 15" Color 28 D.P NO ENTRELAZADO, FULL SCREEN, PANTALLA PLANA, ENERGY SYSTEM BAJA RADIACION 54.990



TECLADO

- TECLADO 102 TECLAS MEMBRANA 2.990
- TECLADO MECANICO 3.990



VENTILADORES

- VENTILADOR 486 ..... 1.490
- VENTILADOR PENTIUM 1.990



SISTEMA OPERATIVO

- MS DOS 6.2 ..... 4.990
- MS DOS 6.2 + WINDOWS 3.11 ..... 16.990

CAJAS

SOBREMESA T1 -7.990 SOBREMESA W1 -7.990 SOBREMESA DELUXE -9.990
MINITORRE T2 -7.990 MINITORRE W2 -7.990 MINITORRE DELUXE -9.990




PLACAS



- PLACA 486 DX4 256 CACHE ZIF VLB ... 14.990
- PLACA 486 DX4 256 CACHE ZIF PCI Controladora y Puertos integrados 19.990
- PLACA PENTIUM 256 Caché PCI 28.990
- PLACA PENTIUM 256 Caché Intel Triton 39.990

MICROS



- MICRO INTEL DX2-66 ..... 17.990
- MICRO INTEL 486 DX4-75 ... 19.990
- MICRO INTEL DX4-100 ..... 29.990
- MICRO INTEL PENTIUM P90 .. 54.990
- MICRO INTEL PENTIUM P100 64.990

TEAC



29.990

GoldStar




IDE 2X 17.990 4X 27.990

MITSUMI



IDE MITSUMI FX 400 ¡SUER PRECIO! 24.990 4X

SONY



IDE 2X 17.990

Genius

SCANNERS

SCANMATE 256 14.990

SCANMATE COLOR 32.990



GENIUS VGA TO TV CONVERTER

IDEAL PARA VISUALIZAR SU PRESENTACION EN UNA PANTALLA DE TELEVISION 19.990

Sound BLASTER

Sound BLASTER AWE32



45.900

LA ULTIMA GENERACION DE TECNOLOGIA DE SONIDO "WAVEFFECTS" PERMITE LA PRODUCCION DE SONIDOS EN ESTEREO CON CALIDAD DE ORQUESTA (128 INSTRUMENTOS).
ESTA TARJETA DESTINADA EN PRINCIPIO A LOS PROFESIONALES, PERMITIRA A UN SIMPLE AFICIONADO DISFRUTAR DE LO MEJOR DE LA MULTIMEDIA HOY EN DIA.INCLUYE 3 INTERFACE CD-ROM, VOICE ASSIST, TEXT ASSIST, ETC.

Sound BLASTER 16 Value Edition ¡Nueva!



IDE CD-Interface

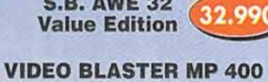
- INTERFACE PARA UNIDADES CD-ROM IDE
- MUESTREO Y REPRODUCCION ESTEREO EN 8 Y 16 BITS, DESDE 5 HASTA 44.1 KHZ
- SINTETIZADOR DE MUSICA OPL3 FM ESTEREO MEJORADO CON 20 VOCES Y 2 OPERADORES O CON 11 VOCES Y 4 OPERADORES
- ENTRADA DE LINEA ESTEREO, SONIDO CD ESTEREO, MICROFONO Y MIDI/JOYSTICK
- BIBLIOTECA DE PROGRAMAS DE TRATAMIENTO DE DATOS DE AUDIO:
-UTILIDADES DE DOS: CREATIVE RECORD, MIX AND PLAY, CREATIVE MIXER, CREATIVE QUICK CD, CREATIVE INTELLIGENT ORGAN.
-UTILIDADES DE WINDOWS: CREATIVE ENSEMBLE AV, CREATIVE WAVE STUDIO 2.0, CREATIVE SOUNDO'LE, CREATIVE MOSAIC.
-SOFTWARE DE SINTESIS DE VOZ: TEXT ASSIST, CREATIVE TALKING SCHEDULER.

14.990

S.B. AWE 32 Value Edition

32.990

VIDEO BLASTER MP 400



DESCOMPRESION MPEG PARA LA VISUALIZACION DE SECUENCIAS DE VIDEO
VISUALIZA IMAGENES EN MOVIMIENTO EN EL PC CON UNA EXCEPCIONAL CALIDAD DE IMAGEN. IDEAL PARA APLICACIONES DE VIDEO INTERACTIVO Y PARA LA VISUALIZACION DE TITULOS DE VIDEO EN EL FORMATO VIDEOCD

44.900

KIT CD-ROM



25.990

DISCOVERY CD 16 Value edition



Sistema Multimedia con un fascinante software

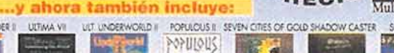
- TARJETA DE AUDIO ESTEREO DE ALTA CALIDAD SOUND BLASTER 16
- UNIDAD CD-ROM
- ALTAVOCES ESTEREO
- DRIVERS PARA DOS Y WINDOWS 3.1. COMPATIBLE CON OS/2 2.1.
- SOFTWARE: UTILIDADES DE CREATIVE

SUPER PRECIO 34.990






...y ahora también incluye:



4X Multimedia Home CD



69.990








IMPRESORAS

STYLUS



INYECCION COLOR
COLOR 84990
INYECCION NEGRO
800 + 45900

HP 540



54900

DESKJET 660 C



INYECCION EN COLOR 74900

BJ 200 EX




INYECCION NEGRO 44990

BJC 400 COLOR



INYECCION EN COLOR 59990

PRODUCTOS PRIMAX



ESCANER DE MANO
ESCANER 256 ESCALA DE GRISES POR SOFTWARE 9.900
ESCANER COLOR 24 BITS 16,8 M. DE COLORES 24900

ESCANER MOTORIZADOS
ESCANER COLOR MOTORIZADO 24 BITS 34900

RATON 3 BOTONES 1.990

ALTAVOCES
60W 5990
120W 8990
240W 10990

CONTROL PAD FIRESTORM
• 1 JUGADOR CON CABLE 2100
• 1 CONTROL PAD POR INFRARROJOS 5900
• 2 CONTROL PAD POR INFRARROJOS 8500

TODOS LOS ESCANER INCLUYEN OCR

JOYSTICKS



ANALOG EDGE II- 3900 ANALOG GRAVIS- 7990 AVENGER PRO- 3495 DIGITAL PROPAD- 3990 FLIGHTSTICK- 11500 MEGAGRIP VIII- 3995

MEGAPAD VII- 3595 MEGASTICK III- 1895 PAD GRAVIS- 4500 PC MISSION- 2990 PC RAIDER- 4290 PHANTOM 2- 3490





PYTHON- 1995 RAIDER 5- 2990 STARFIGHTER 5- 2595 SUPER WARRIORS- 3995 TELEMACH- 6900 TORNADO- 3490



TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO
OFERTAS VALIDAS HASTA AGOTAR EXISTENCIAS

SERVIPACK
TRANSPORTE URGENTE
TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO **POR SOLO 500 PTAS.***
- PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
- SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
- PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
- SOLO PENINSULA

ENVIO POR CORREO 300 PTAS.

¡ATENCION!
CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL
SI ERES UN PROFESIONAL Y ESTAS INTERESADO EN PERTENECER A NUESTRA RED NACIONAL, PONTE EN CONTACTO CON NUESTRO DEPARTAMENTO DE FRANQUICIAS
TEL: (91) 380 28 92

¡Haz tu pedido por teléfono!
o utiliza el cupón de pedido
902 171 819
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,30 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49 • TEL: (91) 380 28 92

VIDEO













UROTSUKIDOJI — PVP - 1.995
UROTSUKIDOJI 2 — PVP - 1.995
UROTSUKIDOJI III part 1 — PVP - 2.495





UROTSUKIDOJI III part 4 — PVP - 2.495

MANGA

3x3 OJOS	1.995
3x3 OJOS 2	2.495
ALITA, ANGEL DE COMBATE	2.495
APPLESSED	2.995
DANGAIOH	2.995
DEVIL MAN	2.995
DEVIL MAN 2	1.995
DOMINION TANK POLICE	1.995
DOMINION TANK POLICE 2	1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 1	1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 2	1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 3	1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 4	1.995
EL VIENTO DE LA AMNESIA	2.995
FIST OF THE NORTH STAR	1.995
GOLGO 13 "EL PROFESIONAL"	2.995
JUDGE	1.995
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN	2.495
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN 2	2.495
LENSMAN	2.995
MACROSS PLUS	1.995
MONSTER CITY	2.995
MUNDO RUMIKO "LA DIANA RUISEÑA"	1.995
MUNDO RUMIKO "MARIS"	1.995
MUNDO RUMIKO "MERMAID FOREST	1.995
MUNDO RUMIKO "VIAJE POR EL FUEGO"	1.995
NINJA SCROLL	2.995
ODIN	2.495
PAT LABOR	2.995
PROYECTO A-KO	2.995
RECORD OF THE LODOS WAR	2.995
ROUJIN Z	2.995
ROYAL SPACE FORCE	2.995
RG-VEDA	2.995
TOKIO BABYLON I	2.495
TOKIO BABYLON 2	1.995
ULTIMATE TEACHER	1.995
UROTSUKIDOJI	1.995
UROTSUKIDOJI 2	2.995
VENUS WARS	1.995
WICKED CITY	2.995

ANIME

BUBBLEGUM CRISIS 2 Y 3	1.995
BUBLEGUM CRISIS	1.995
CABALLEROS DEL ZODIACO	1.995
CUPIN III (LA CONSPIR. DE FUMA)	2.995
DBZ1 LA LEYENDA DEL DRAGON XEROX	1.995
DBZ2 LA BELLA DURMIENTE	1.995
DBZ3 AVENTURA MISTICA	1.995
DBZ4 GARLICK JUNIOR INMORTAL	1.995
DBZ5 EL MAS FUERTE DEL MUNDO	1.995
DBZ6 LA SUPER BATALLA	1.995
DBZ7 EL SUPERGUERRERO SON GOKU	1.995
DBZ8 LOS MEJORES RIVALES	1.995
DBZ9 GUERREROS DE FUERZA ILIMITADA	1.995
KIMAGURE ORANGE ROAD	1.995
MACROS II (EPISODIOS 1 Y 2)	2.995
MACROS II (EPISODIOS 3 Y 4)	2.995
MACROSS II (EPISODIOS 5 Y 6)	2.995
MI VECINO TOTORO	2.995
NADIA	1.995
OH MY GOODESS	2.995
OH MY GOODESS (3Y4)	1.995
PORCO ROSSO	2.995
RANMA 1/2	2.495
RANMA 1/2 "COMO AGUA PARA...	1.995
RECORD OF THE LODOSS WAR	2.995
RECORD OF THE LODOSS WAR 2	1.995
ROBOT CARNIVAL	1.995
THE COCKPIT	2.995

STRONG

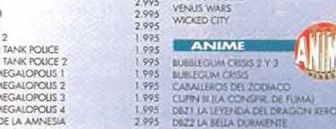
BOILING POINT	2.995
BRAINDEAD	2.995
EL REY DE LA MUERTE	2.995
GODZILLA CONTRA KING GHIDORAH	2.995
GODZILLA CONTRA MOTHRA	2.995
GUNHEAD	2.995
HONG KONG WAR	2.995
LEPRECHAUN LA NOCHE DEL DUENDE	2.995
MORTAL ZOMBIE	2.995
NEKROMANTIK (VOSE)	2.995
NEKROMANTIK 2 (VOSE)	2.995
ROBOCOP 4	2.995
ROBOCOP 5	2.995
ROBOCOP 6	2.995
SONATINE	2.995
TETSUO	2.995
TETSUO 2	2.995
VIOLENT COP	2.995

CARTOONIA

ARION	2995
CITY HUNTER	1995
DIGITAL DEVIL STORY	2495
DOUBLE DRAGON	2495
GIGOLO	2495
GREEN LEGEND RAN 1	1995
GREEN LEGEND RAN 2	1995

X-MEN

NOCHE CENTINELAS	1.495
MAGNETO REUNION	1.495
CORAZONES C.	1.495







DISCOS VIRGENES









SEGA SATURN
CONSOLA PAL **69.900**
CONSOLA PAL + VIRTUA FIGHTERS **79.900**
CLOCKWORK KNIGHT — P.V.P. - 11.990
DAYTONA USA — P.V.P. - 11.990
VICTORY GOAL — P.V.P. - 11.990
VIRTUA FIGHTER — P.V.P. - 11.990
Versión española ¡Ya disponible!

ARCHIVADORES



CD ROM

PACKS DE SHAREWARE Contienen: • JUEGOS EDUCATIVOS • PROGRAMAS GRAFICOS • CLIPARTS • BASES DE DATOS • PROCESADORES DE TEXTO • UTILIDADES DOS Y WINDOWS • COMUNICACIONES Y MUCHOS MAS...

CICA SHAREWARE FEB 95 — 2.990
PEGASUS 5.0 — 4.990
TOO MUCH SHAREWARE — 3.990
NIGHT OWL — 3.990
SHAREWARE OVERLOAD TRIO (SUPER PACK Contiene 3 CD) — 3.990
CICA WINDOWS (SUPER PACK Contiene 3 CD) — 3.990
WORLD OF SHAREWARE (SUPER PACK Contiene 3 CD) — 4.990



BEST OF SHAREWARE 13 • SHAREWARE 4 • THE BEST OF GAMES 2 • WINDOWS & OS/DOS • THE BEST OF BBS • MODEM MADNESS











EXPLOSSION 3 — 4.900
- MAS DE 600 Mb.
- SIN PROGRAMAS REPETIDOS RESPECTO AL I Y II
- EN 6 IDIOMAS, ENTRE ELLOS CASTELLANO Y CATALAN
- ORIGINAL Y FACIL PROGRAMA BAJO WINDOWS PARA DESCOMPRIMIR ARCHIVOS

SHARESPAÑOL — SHAREWARE EN ESPAÑOL: APLICACIONES PROFESIONALES, EDUCACION, PROGRAMACION, JUEGOS, ETC. — 3.990
TOP 200 DOS Vol 3 — 2.990
TOP 100 WINDOWS Vol 3 — 2.990
200 WINDOWS GAMES — 2.990

UTILIDADES • APLICACIONES





VR WORKSHOP — DISEÑO DE OBJETOS EN 3D — 6.990
UTILITIES PLATINUM — 1.990
POWER UTILITIES — 2.490







4000 ICONS — 2.990





IDIOMAS



- CURSO COMPLETO BASADO EN SITUACIONES DE LA VIDA DIARIA.
- 30 LECCIONES EN DISCO CD-ROM
- VOCES DE 4 NORTEAMERICANOS
- EJERCICIOS AUDITIVOS PARA MEJORAR EL INGLES HABLADO
- EJERCICIOS GRAMATICALES





• INGLES • FRANCES • ALEMAN

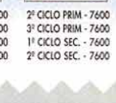


OS/2 WARP VERSION 3
- SISTEMA OPERATIVO 32 BIT MULTITAREA REAL
- EJECUTA APLICACIONES DE DOS Y WINDOWS
- AMPLIO SOPORTE MULTIMEDIA
- LENGUAJE REXX
- PROGRAMAS DE GESTION PROFESIONAL INCLUIDOS: PROCESADOR DE TEXTOS, HOJA DE CALCULO, BASE DE DATOS, INFORMES/AGENDA, COMUNICACIONES, ENVIO/RECEPCION DE FAX, CONEXION COMPUSERVE, CONEXION INTERNET

EDUCATIVOS PC/CD







ADIBU CALCULO - LECTURA	ADI MATEMATICAS PC	ADI LENGUA PC	ADI INGLES PC
1º PRIMARIA PC - 7600	2º CICLO PRIM - 7600	2º CICLO PRIM - 7600	3º CICLO PRIM - 7600
1º PRIMARIA CD - 8600	3º CICLO PRIM - 7600	3º CICLO PRIM - 7600	1º CICLO SEC. - 7600
2º PRIMARIA PC - 7600	1º CICLO SEC. - 7600	1º CICLO SEC. - 7600	2º CICLO SEC. - 7600
2º PRIMARIA CD - 8600	2º CICLO SEC. - 7600		

COMPLETAMENTE EN ESPAÑOL







ARTHUR'S BIRTHDAY — 6.295
LITTLE MONSTER — 6.295
RUFF'S BONE — 6.295
SPIROU, EL CASO DEL FALSO COLABORADOR — 6.295
TIO ARCHIBALD — 6.295

Ya llega... Microsoft Windows95
Lanzamiento en España: 6 de Septiembre

Haz ahora tu reserva + **1.000 Ptas.** a descontar del precio final del Microsoft Windows'95

Precio Final 19.900 Pts. (IVA Incluido)

Y consigue...







PUEDES HACER TU RESERVA EN TODOS LOS CENTROS MAIL Y EN PEDIDOS TELEFONICOS, POR MODEM O POR CORREO. (PAGO CONTRARREMBOLOSO DE 1.000 PTAS)

!Haz tu pedido por teléfono! o utiliza el cupón de pedido



LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,30 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49 TEL: (91) 380 28 92

¡ATENCION!

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

SI ERES UN PROFESIONAL Y ESTAS INTERESADO EN PERTENECER A NUESTRA RED NACIONAL, PONTE EN CONTACTO CON NUESTRO DEPARTAMENTO DE FRANQUICIAS

TEL: (91) 380 28 92

Ven a conocer los Centros Mail, tus tiendas especializadas donde podrás encontra la mayor variedad de software de entretenimiento a los mejores precios. Y si no tienes un Centro Mail próximo, puedes hacer tu pedido por correo

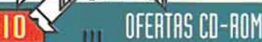






¿Ya lo sabes? Que, ¿Has visto los descuentos de Mail?

LAS OFERTAS EN CD-ROM AL MEJOR PRECIO





Pasa la página. En novedades PC-CD hay más títulos

OFERTAS CD-ROM

AHORA MAS BARATOS, TODOS LOS JUEGOS AL MEJOR PRECIO

REBEL ASSAULT — OFERTA 3.490







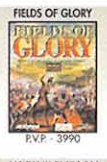




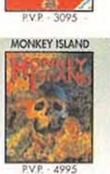



Título	P.V.P.
B-17 FLYING FORTREES	1995
BLUE FORCE	4995
CAMPAING I	3990
CORRIDOR 7	2995
CRUISE FOR A CORPSE	1995
DRAGON´S LAIR	4990
DOG FIGHT	1995
F1 GRAND PRIX	1995
F-117A	1995
F 15 STRIKE EAGLE II	1995
F 15 STRIKE EAGLE III	1995
F 19 STEALTH FIGHTER	1995
FALCON 3.0	3990
FIELDS OF GLORY	3990
GREAT NAVAL BATTLES 2	4990
GUNSHIP 2000	1995
HARPOON	3095
HARRIER JUMP JET	1995
HIGH COMMAND	3095
INHERIT THE EARTH	2995
JUTLAND	2990
LARRY I	1995
LAWNMOWER MAN	3990
LEMMINGS 1 & 2	4495













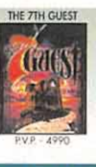
RISE OF THE ROBOT — OFERTA 2.990














Título	P.V.P.
LINKS	1995
LOOM	4995
M1 TANK PLATOON	1995
MAD DOG MC CREE	3990
MAD DOG MC CREE II	4990
MEGARACE	4990
MICHAEL JORDAN	2990
MONKEY ISLAND	4995
STRIKE COMMANDER	2990
SYNDICATE	2990
PATRIOT	3095
PIRATES	1995
PIRATES GOLD	1995
PRIVATEER	2990
REUNION	4990
SEAL TEAM	2990
SHADOW CASTER	2990
SPACE QUEST I	1995
SPACE QUEST IV	2990
SPACE SHUTTLE	3095
TASK FORCE	1995
THE 7TH GUEST	4990
THE JOURNEYMAN PROYECT	3990
TORNADO	4750
WHO SHOT JOHNNY ROCK?	4990
WING COMMANDER II	2990

OBRAS DE CONSULTA CD



LA MAQUINA DEL TIEMPO — IMPRESIONANTE ENCICLOPEDIA AUDIOVISUAL DE LA HISTORIA DE ESPAÑA — 8500

DIDACTA — 15195
DICCIONARIO ENCICLOPEDICO
- 125.000 ENTRADAS
- PERSONAJES ILUSTRES, ACONTECIMIENTOS HISTORICOS, PAISES, ETC.
- SISTEMA DE BUSQUEDA INSTANTANEA



LA EDAD DEL ORO del Pop español — 11 AÑOS DE MUSICA POP ¡UN CD-ROM IMPRESCINDIBLE! — 4.445

MUSEO DEL PRADO — VISITA EN REALIDAD VIRTUAL POR LAS SALAS DE VELAZQUEZ — 4.950

CON LA CALIDAD DINAMIC MULTIMEDIA



BIBLIOTECA HISPANO AMERICANA — INCLUYE 50 GRANDES OBRAS DE LAS LETRAS HISPANO-AMERICANAS — 6.990

PINACOTECA — 1.990
- 800 PINTORES
- BIOGRAFIA Y OBRA
- CIENTOS DE IMAGENES
- CURSO DE HISTORIA DE LA PINTURA

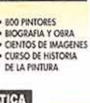



DISCOVERY — ENCICLOPEDIA MULTIMEDIA INTERACTIVA — 11990

MOTORCYCLE WORLD — 6495

ENCICLOPEDIA TEMATICA — ARGOS VERGARA ZOOLOGIA — 9.990







OBRAS DE CONSULTA CD

ANAYA INTERACTIVA

AV. CUERPO HUMANO	AV. ESPACIO	AV. INSECTOS	AV. MUNDO SUBMARINO	TEATRO MAGICO
10795	8995	6995	8995	7195



ZETA MULTIMEDIA

COMO FUNCIONAN LAS COSAS — INGLES Y CASTELLANO — 14900
MAS DE 200 INVENTOS, DESDE EL TELEFONO AL TELESCOPIO, PASANDO POR LA BOMBILLA O EL LASER

POLIZON — INGLES Y CASTELLANO — 14900
UNA FORMA DIVERTIDA DE REVIVIR BATALLAS Y AVENTURAS NAVEGANDO A BORDO DE UN NAVIO DE GUERRA DEL SIGLO XVIII

EL CUERPO HUMANO — INGLES Y CASTELLANO — 14900
UN VIAJE APASIONANTE PARA DESCUBRIR DONDE SE ENCUENTRA CADA UNA DE SUS PARTES, COMO SON Y PARA QUE SIRVEN




EL SISTEMA SOLAR	CUERPO HUM. (INNOVA)	GEOGR. FISICA ESPAÑA	EL MUNDO DE LOS MINERALES	GEOLOGIA
CD ROM - 7990	CD ROM - 9990	CD ROM - 5990	CD ROM - 9990	CD ROM - 5990

PACK DE JUEGOS CD



World of Flight Simulator — 4.990
2 CD ROM CON 10 SIMULADORES DE VUELO. DEMOS, ESCENARIOS, MISIONES, TRUCOS.

PACK GOLDEN 10 COMPILATION — 4.990
- RAILROAD TYCON
- SILENT SERVICE II
- RED STORM
- GUNSHIP
- MIG 29
- KICK OFF 2
- FIRST SAMURAI
- THE PERFECT GENERAL
- CHESS PLAYER 2150
- MEGALOMANIA

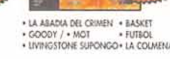
TOP TEN PACK — 5.990
- CHUCK YEAGUER´S
- PGA TOUR GOLF
- WING COM. II
- ULTRABOTS
- KASPAROV
- ULTIMA VII
- SEAL TEAM
- INDIANAPOLIS 500
- GRAND SLAM
- BRIGE II




EXPLORER PACK — 6.990
- LOON MAGIC
- SUPER TOONS 2
- VIRTUAL GALAXY
- WORLD OF MOTION
- FONT PRO 2
- BEYOND THE WALL OF STARS
- COOL SCREEN BACKGROUNDS
- FIMFEST COMEDY CLASSICS
- SOUND LIBRARY PRO
- THE BEST OF PHOTO PRO

MEGAPACK 11 Volumen 2 — 6.990
- JURASSIC PARK
- COMPUSERVE STARTER CD
- BODYWORKS VOYAGER
- SLEEPWALKER
- RETURN TO RINGWORLD
- SHADOWLANDS
- SPECTRE VR
- THE PSYCHOTRON
- JUTLAND
- CYBERPLASM
- MICROCOSM

MEGAPACK 11 — 6.990
- LINKS
- AUDOBON´S BIRDS
- AUDOBON´S MAMMALS
- DINOSAUR SAFARI
- ULTIMA: THE SAVAGE EMPIRE
- FREAKIN FUNKY FUZZBALLS
- IMAGINATION
- MIKE DITKA FOOTBALL
- TEST DRIVE III
- F-14 TOMCAT
- VIRTUAL MURDER 2



5FT PACK 10 CD-ROM Special Edition — 5.990
- BEYOND PLANET EARTH
- MICROSOFT MULTIMEDIA MOZART
- HELL CAB
- PHOTO MORPH & CONVERSION ARTIST
- 1994 SPORTS ILLUSTRATED
- WHO SHOT JHONNY ROCK?
- PRINT MASTER GOLD
- CORRIDOR 7
- NATIONAL PARK OF AMERICA
- SING A LONG KID V.2

ULTIMATE GAMES COLLECTION — 5.990
- JET FIGHTER II
- QUANTUNGATE
- SPEAR OF DESTINY
- SPECTRE UR
- WARLOCK
- ULTIMA I

OPERA 25 — 2.695
- LA ABADIA DEL CRIMEN
- GOODY / • MOT
- LIVINGSTONE SUPONGO
- BASKET
- FUTBOL
- LA COLMENA

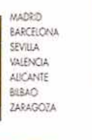


OBRAS DE CONSULTA PC3







ESCAPA CON VIDA — 7.995

GUINES 94 — 10795

WOODSTOCK — 7845

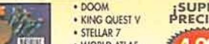
EL CUERPO HUMANO SP	LOS PLANETAS	LOS OVNIS	EL ORDENADOR	CITY PLUS
PC 3 - 4950	PC 3 - 4950	PC 3 - 4950	PC 3 - 4950	PC 3 - 2750

CITY PLUS: MADRID, BARCELONA, SEVILLA, VALENCIA, ALICANTE, BILBAO, ZARAGOZA










5FT PACK 10 CD-ROM volumen 1 — ¡SUPER PRECIO! 4.990
- DOOM
- KING QUEST V
- STELLAR 7
- WORLD ATLAS
- BEST OF MEDIA CLIP
- WORLD FACT BOOK
- CD-ROM OF CD-ROMS
- TIME MAN OF THE YEAR
- PLANIMATION FESTIVAL
- SING ALONG CLASSIC




5FT PACK 10 CD-ROM volumen 2 — 5.990
- PC KARAOKE
- SPACE QUEST IV
- ROCK RAP'N ROLL
- MOVIE SELECT
- SHERLOCK HOLMES
- ARTS AND LETTERS
- MS MULTIMEDIA JUMPSTAR
- HOME MEDICAL ADVISOR
- FANTASIA´S 2000 FONTS
- BATTLE CHESS ENMANCED

AMIGA

Título	Precio
7 COLORS	995
9 LIVES	995
ARACHNOPHOBIA	995
ATOMINO	975
BLOB	995
BUMPY'S ARCADE FANTASY	995
BUNNY BRICKS	995
CRAZY CARS III	995
CYBERCON III	975
DARKMAN	975
DICK TRACY ADVENTURES	995
DONALD Y EL ALFABETO MAGICO	995
EXTASY	995
FLIP-IT & MAGNOSE	975
GOOFY Y EL TREN EXPRESO	995
JUDGE DREED	975
MUDS	975
PUTTY	995
SUPER CAULDRON	995
TINY SKWEEKS	995
VAXINE	975
WILD WHEELS	995
WWF WRESTLEMANIA	995

ADULTOS



PACK 6 CD ROM — NOVEDAD — 6.990
- A TASTE OF EROTICA
- BIKER BABES
- DIGITAL DANCING
- INSATIABLE
- LEGEND 4
- LEGEND OF PORN 2

AZ MULTIMEDIA — Voces en castellano



JUEGO DE LA OCA — 6.990

SEX CASTLE — 6.900

LOVE PYRAMID	6.900	SEXY ZAPPING	5.900
UP & DOWN LOVE	6.800	SEX MOTEL	5.900



101 SEX POSITIONS PT 1	5.490	ELECTROSEK	3.990	PLEASURE ISLAND	3.990
A TASTE OF EROTICA	1.990	FURY	5.990	SENSUOUS GIRLS IN 3D	3.490
ALL BEAUTIES	4.490	GIRLS ON GIRLS	3.990	SEX & GAMES	3.990
ALL BEAUTIES II	4.490	HIDDEN OBSESSIONS	3.490	SEX	3.490
BABY'S GOT BUTT	5.490	HOUSE OF DREAMS	3.490	SEX IN DANGEROUS PLACES	3.990
BACKFIRE	4.900	INFERNO	5.990	SEX THERAPY	6.990
BLONDAGE	3.990	KAMASUTRA	4.490	SEXIEST WOMEN ON CD	2.490
BUSTY BABES 3	5.490	LEGENDS OF PORN II	2.990	SEYMORE BUTTS	6.990
CANDY SNACKER	3.990	LUST CONNECTION	5.990	SINDY DOES IT ALL	4.990
CELEBRITY NUDES	3.990	MADDAMS FAMILY	5.990	SUPERMODELS EXOTIC	3.990
CLUB 69	3.990	MASSIVE MELONS	3.990	SUPERSTARS OF PORN	3.990
CURSE OF CATWOMAN	3.490	MIND TEAZZER	4.990	SWEET CHEEKS	4.990
DANGEROUS BLONDES	3.990	NEURODANCER	6.990	THE ADV. OF SNATCHMAN	6.990
DEEP THROAT	4.990	NEW WAVE HOOKERS 2	3.490	THESE BOYS ARE BAD	3.990
DEEP TUSH	5.490	NIGHTWATCH	4.990	VAMPIRE´S KISS	6.490
DOORS OF PASSION	3.490	PACK "MACHINE 6 PACK"	6.990	VIRGINS 2	5.990
DOORS OF PASSION II	3.990	PACK "MACHINE 6 PACK 2"	6.990	VIRTUAL DIRECTOR	4.990
DREAM GIRLS	3.490	PENETRATION	3.990	WANDER LUST	5.990
DREAM MACHINE	6.990				

MILE HIGH CLUB — 8 CD-ROM — 5.990

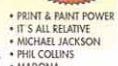


WING COMMANDER · F14 TOM CAT · MEGAFORTRESS · WING COMM. ACADEMY · MIG 29 · JET FIGHTER II · ATACK · HEROES OF 357TH




TREASURE PACK — 6.990
- CLIP ART NOVICE
- CD FUN HOUSE 9.0
- PHOTO PRO VOLUME 3: FLOWERS
- NEWSBYTES
- SUPERTOONS
- QUICK TOONS 1:CARTOON CLASSICS
- WASHINGTON TIMES: 1994 EDITION
- PHOTO PRO VOMUME 3: PHOTOBANK
- GALLERY OF DREAMS: SURREAL IMAGERY
- FONT PRO VOLUME 1: THE ESSENTIALS

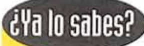


16 TITLES volumen 1 — 9.990
- THE ANIMALS
- WORLD ATLAS
- SPACE ENCYCLOPEDIA
- WORLD CUP USA 94
- WRITER OLYMPICS
- LINKS
- THUNDER HAWK
- CURSE OF ENCHANTIA
- JAMES POND 2
- OUT RUN
- PRINT & PAINT POWER
- IT´S ALL RELATIVE
- MICHAEL JACKSON
- PHIL COLLINS
- MADONA
- JOHNNY CASTAWAY







¡Haz tu pedido por teléfono!

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H.
SABADOS DE 10,30 A 14 H.

FAX: (91) 380 34 49
TEL: (91) 380 28 92

LIBROS DE SOLUCIONES

TOMO 1 - 2995
ALONE IN THE DARK • AMAZON • BARGON ATTACK • CADAVER • COLORADO • DARK SEED • DUNE • FASCINATION • HOOK • ISHAR • ISHAR II • KULT • MANIAC MANSION • MURPTI ISLAND • PANDORA • SHADOW OF THE BEAST II • LOS ARCHIVOS SECRETOS DE SHERLOCK HOLMES • SPACE QUEST III • TARHGAN • THE DAGGE OF AMON-RA • WEEN • XENOMORPH

TOMO 2 - 2995
THE EYE OF THE BEHOLDER II • CADAVER THE PAY OFF • CAPITAN BLOOD • CURSE OF ENCHANTIA • EL FETICHE MAYA • ETERNAM • GOBLINS • KYRANDIA • LOOM • LOST IN TIME - PRIMERA AVENTURA • LURE OF TEMPTRESS • THE SECRET OF MONKEY ISLAND I • OPERATION STEALTH • SHADOWLANDS • SPACE QUEST V • SYNDICATE • ULTIMA VII SERPENT ISLE (CHEAT MODE) • ULTIMA VII (CHEAT MODE) • WAXWORKS • MAPAS THE EYE OF THE BEHOLDER II • MAPAS ETERNAM • MAPAS KYRANDIA • MAPAS SHADOWLANDS • MAPAS SYNDICATE

TOMO 3 - 2995
CRUISE FOR A CORPSE • DUNE 2 • ELVIRA • FUTURE WARS • INNOCENT • LOST IN TIME-PARTE 2 • THE SECRET OF MONKEY ISLAND II • THE SHADOW OF THE COMET • SIMON THE SORCERER • VEIL OF DARKNESS • MAPAS DE ELVIRA • MAPAS DE FUTURE WARS

TOMO 4 - 2995
KGB • KING QUEST VI • LEATHER GODNESS OF PHEBOS • LA LEYENDA DE DJEL • PRINCIPE DE PERSIA 2 • RETURN TO ZORK • SHADOWCASTER • STAR TRECK • THE 7th GUEST • THE DARK HALF • THE PATRICIAN • ULTIMA VII • ULTIMA VII SERPENT ISLE • MAPAS DE KING QUEST VI • MAPAS DE 7th GUEST

TOMO 5 - 2995
COBRA MISSION • GOBLINS II • HOMEY D CLOWN • INCA II • LABYRITHN TIME • LANDS OF LORE-MAPAS • OBITUS-MAPAS • RETURN OF PHANTOM • SAM AND MAX • STAR TREK II • THE INMORTAL-MAPAS • WAYNE S WORLD • TOMO NUEVO

TOMO 6 - 2995
ALONE IN THE DARK II • BENEATH A STEEL SKY • BEVERLY HILL BILLIES • BLACK SEET • DRACULA UNLEASHED • GABRIEL KNIGHT • HEART OF CHINA • HEIMDALL • HEIMDALL II • LA ABADIA DEL CRIMEN • MYST • RED HELL • REX NEBULAR CLAVES • THE HANDS OF FATE • MAPAS DE ALONE IN THE DARK II • MAPAS DE HEIMDALL

TOMO 7 - 2995
CLAVES Y MAPAS DE DOOM • DRAGONSPHERE • ISHAR 3 • LEISURE SUIT LARRY 6 • PAGAN • ULTIMA VIII • REUNION - GUIA DEL JUEGO • ROBINSON'S REQUIEM • TRICK OR TREAT • UFO - GUIA DEL JUEGO • MAPAS DE PAGANY DE TRICK OR TRE[AT]

TOMO 8 - 2995
PARA COMMODORE, AMIGA Y PC/COMPATIBLES
AL-QUADIM, BLOODNET, COMPANIONS OF XANTH, DOOM 2-GUIA DEL JUEGO, DRAGON LORE, DREAM WEB, ACSTATICA, FREDDY PHARKAS, JOURNEYMAN PROYECT, MAGIC CARPET, OUTPOST, TIE FIGHTER-GUIA DEL JUEGO, UNIVE[RSE]

TOMO 9 - 2995
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS, INFERNO, THE LITTLE BIG ADVENTURE, KYRANDIA 3, NOCTROPOLIS, POLICE QUEST IV, SYSTEM SHOCK, LEMMINGS, WA[KE OF THE] RAVAGER, WING COMMANDER II, MAPAS DE WAKE RAVAGER Y DE SYSTEM SHOC[K]

TOMO 10 - 2995
ALONE IN THE DARK 3, BUREAU 13, COMANDER BLOOD, CYBERIA, HELL, LORDS OF THE REALM, PANZER GENERAL, RETRIBUTION, RISE OF THE TRIAD, THE BIG RE[D] ADVENTURE, WARCRAFT










Friendware








Título	Precio
BLAKE STONE	SHAR- 750/ REG- 4500
BOPPIN	REGISTRADA - 4200
EPIC PINBALL	SHAR- 750/ REG- 9600
HOCUS POCUS	SHAR- 750/ REG- 4500
JAZZ JACKABBIT	SHAR- 750/ REG- 6500
MYSTIC TOWERS	SHAR- 750/ REG- 4500
NEO BOOK	REGISTRADA - 8600
NEO PAINT	SHAR- 750/ REG- 7500
NEOSHOW	REGISTRADA - 7990
ONE MUST FALL	SHAR- 750/ REG- 5990
PLANET STRIKE	REGISTRADA - 4990
QUICK MENU III	SHAR- 750/ REG- 6200
RAPTOR	SHAR- 750/ REG- 4990 CD ROM - 6990
RISE OF THE TRIAD	SHAR- 750/ REG- 7450 CD ROM - 7990
SANGO FIGHTER	SHAR- 750/ REG- 3990
SPEAR OF DESTINY	REGISTRADA - 6990
WACKY WHEELS	SHAR- 750/ REG- 4990 CD ROM - 6990
WOLFENSTEIN 3D	REGISTRADA - 6500





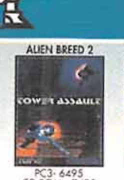














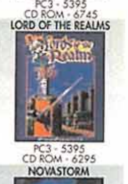












































Título	Precio
1942	PC3 - 7195 CD ROM - 8995
ACES OF THE DEEP	PC3 - 7495 CD ROM - 8495
ACTION SOCCER	CD ROM - 5995
ALIEN BREED 2	PC3- 6495 CD ROM - 7495
ALIEN OLYMPICS	PC 3- 5495 CD ROM - 5995
ALL WORLD OF LEMMINGS	PC3- 5395/CD- 6295
ALONE IN THE DARK 3	CD ROM - 6995
ARCADE POOL	PC3 - 3595
ARCTIC MOVES	PC3 - 1795
ARE YOU AFRAID OF THE DARK?	CD ROM - 8495
BC RACER	PC3 - 4495 CD ROM - 5495
BATTLE BUGS	PC3 - 6495 CD ROM - 6495
BATTLEDROME	PC3 - 6495 CD ROM - 6495
BIOFORGE	CD ROM - 6990
BODY COUNT	PC3 - 5845 CD ROM - 6295
BREAKTHRU	PC3 - 4945
BUREAU 13	PC3 - 5995 CD ROM - 6495
BUZZ ALDRIEN´S RACE INTO SPACE	CD ROM - 8545
CAMPAING II	PC3 - 8095
CD BASKET	CD ROM - 4445
CHAOS CONTROL	CD ROM - 7495
CHESSMASTER 4000 TURBO	PC3 - 6295 CD ROM - 6745
CRYSTAL CALIBURN PINBALL	PC3 - 5990
CLUB DEAD	CD ROM - 8495
COLONIZATION	PC3 - 6745 CD ROM - 6995
COMBAT AIR PATROL	PC3- 6495 CD ROM - 6495
COMMANDER BLOOD	CD ROM - 7495
CREATURE SHOCK	CD ROM - 9495
CRIME PATROL	CD ROM - 8995
CRUSADERS DARK SAVANT	PC3 - 4295 CD ROM - 4295
CYBERIA	CD ROM - 9495
CYBERWAR	CD ROM - 10795
CYCLEMANIA	CD ROM - 6295
CYCLONES	CD ROM - 6495
D-DAY	PC3 - 5395
DARK FORCES	CD ROM - 7495
DARK SEED	CD ROM - 7195
DAWN PATROL	PC3 - 7645 CD ROM - 7645
DAY OF THE TENTACLE	PC3 - 6995 CD ROM - 6995
DESCENT	PC3 - 8495 CD ROM - 8995
DESERT STRIKE	PC3 - 4195 CD ROM - 4445
DIRECTOR´S LAB	CD ROM - 8495
DISCWORLD	PC3 - 7495 CD ROM - 8495
DOMINUS	CD ROM - 7495
DR. RADIAKI	CD ROM - 5995
DRAGON LORE	CD ROM - 8995
DREAMWEB	PC 3 - 7645 CD ROM - 7645
DUNGEON MASTER II	PC3 - CONS CD ROM - CONS
EARTHSIEGE	PC3 - 6495 CD ROM - 7495
ECSTATICA	CD ROM - 8095
FALCON GOLD	CD ROM - 9895
FIELDS OF GLORY	PC3 - 5845
FIFA SOCCER	PC3 - 5395 CD ROM - 5395
FIGHTER WING	CD ROM - 6995
FLEET DEFENDER	PC3 - 7195 CD ROM - 8995
FLIGHT LIGHT	PC3 - 7495 CD ROM - 7495
FLIGHT SIMULATOR 5.1	PC 3 - 6995 CD ROM - 8995
FLIGHT UNLIMITED	CD ROM - 7495
FREDDY PHARKAS	PC3 - 6495 CD ROM - 7495
FRONT LINES	PC3 - 5495 CD ROM - 5495
GABRIEL KNIGHT	PC3 - 7995 CD ROM - 9795
GENESIA	PC3 - 5395
GUILTY	PC3 - 6495 CD ROM - 7495
HARPOON II	PC3 - 8995
HELL	CD ROM - 6995
HELL CAB	CD ROM - 7990
HIGH SEAS TRADER	PC3 - 5495 CD ROM - 5495
HI-OCTANE	CD ROM - 7495
INDY CAR	PC3 - 6295
INFERNO	CD ROM - 8095
INT. TENNIS OPEN	CD ROM - 6995
ISHAR III	PC3 - 5395 CD ROM - 6745
JETSTRIKE	CD ROM - 5495
JOURNEYMAN PROYECT TURBO	CD ROM - 6495
JUMP RAVEN	CD ROM - 8495
JUNGLE STRIKE	PC3 - 4495 CD ROM - 5495
KICK OFF 3 EUROPEAN	CD ROM - 4995
KINGDOM-THE FAR REACHES	CD ROM - 9495
KLIK & PLAY	PC3 - 7995 CD ROM - 7995
KIYEKO	CD ROM - 6995
KNIGHT OF XENTAR	CD ROM - 10495
KYRANDIA 3	CD ROM - 8995
LEGIONS	PC 3 - 6495
LITIL DIVIL	PC3 - 4445 CD ROM - 6995
LITTLE BIG ADVENTURE	PC3 - 7195 CD ROM - 7195
LODE RUNNER	PC3 - 5095 CD ROM - 6495
LORD OF THE REALMS	PC3 - 5395 CD ROM - 6295
MAGIC CARPET - HIDDEN WORLDS	CD ROM - 3990
MANCHESTER UNITED 2	PC 3 - 4495 CD ROM - 4495
MASTER OF MAGIC	CD ROM - 9495
MASTER OF ORION	CD ROM - 7990
MENZOBERRANZAN	CD ROM - 7495
METAL & LANCE	PC3 - 5845
METAL MARINES	PC3 - 6495
MORTAL KOMBAT II	PC3 - 5495 CD ROM - 7495
MUSIC TIME	PC3 - 14495 CD ROM - 14495
MYST	CD ROM - 8495
NASCAR RACING	PC3 - 9495 CD ROM - 9995
NHL HOCKEY´95	CD ROM - 6295
NICK FALDO DELUXE	CD ROM - 6495
NOCTROPOLIS	CD ROM - 8095
NOVASTORM	CD ROM - 8095
PC BASKET 3.0	PC3 - 2750
PC CALCIO	PC3 - 2245
PC FUTBOL 3.0	PC3 - 2695
PC STRIP POKER	PC 3 - 2695 CD ROM - 2695
PGA 486 TOUR GOLF 2.0	CD ROM - 6295
PINBALL DREAMS DELUXE	CD ROM - 5395
PINBALL FANTASIES DELUXE	CD ROM - 5495
PLANET FOOTBALL	PC3 - 4945
POLICE QUEST IV	PC3 - 7495 CD ROM - 8995
POWER DRIVE	PC3 -4495/CD -4495
PRISIONER OF ICE	CD ROM - 7495
PSYCHO PINBALL	PC3 - 6995 CD ROM - 6995
RETRIBUTION	PC 3- 5095 CD ROM - 6995
REY LEON	PC3 - 5395
ROL CRUSADERS	PC3 - 2495
RUGBY WORLD CUP	CD ROM - 5495
SAM & MAX	PC3 - 6995 CD ROM - 6995
SCOTTISH VIRTUAL OPEN	CD ROM - 6495
SIM CITY 2000	CD ROM - 7195
SLIPSTREAM 5000	PC 3 - 4995 CD ROM - 5495
SOCCER SUPERSTAR	CD ROM - 5495 BALON DE REGALO
SPACE ACE	CD ROM - 7995
SPACE FEDERATION	PC3 - 8495
SPACE SIMULATOR	PC3 - 8995
STAR CRUSADER	CD ROM - 5495
STAR TREK 25TH ANIVERSARY	CD ROM - 7645
STAR TRECK JUDG. RITES	PC3 - 7495
STRIKER 95	PC 3 - 6495 CD ROM - 6495
S. STREET FIG. II TURBO	PC3 - 5995 CD ROM - 6495
STRIP POKER PRO	CD ROM - 5495
SUBWAR 2050	PC3 - 7195 CD ROM - 8995
SUPER QUINIELAS	PC3 - 2245
SUPER SKI PRO	PC3 - 5995 CD ROM - 6995
SYSTEM SHOCK	PC3 - 7195 CD ROM - 6295
TANK COMMANDER	CD ROM - 6495
THE BLUE & THE GRAY	PC3 - 5395
THEME PARK	PC3 - 6295 CD ROM - 7195
TIE FIGHTER	PC3 - 6995 Misiones - 2995
TRANSPORT TYCOON	PC3 - 6745 CD ROM - 6995
TRICK OR TRAT	PC3 - 4945
UFO	PC3 - 6295 CD ROM - 7495
ULTIMA VIII	PC3 - 8095
UNDER A KILLING MOON	CD ROM - 11495 Actualiz. - 990
UNIVERSE	PC3 - 4995 CD ROM - 5995
US NAVY FIGHTERS	CD ROM - 8095
VIRTUA CHESS	CD ROM - 6495
VIRTUA POOL	CD ROM - 9495
VOYEUR	CD ROM - 8495
WAKE OF THE RAVAGER	PC 3 - 7495
WALLS OF ROME	PC3 - 3095 CD ROM - 3095
WILD BLUE YONDER	CD ROM - 9895
WING COMMANDER III	CD ROM - 9495
WINGS OF GLORY	CD ROM - 6495
WOODRUFF	CD ROM - 7495
X WING (EDICION COLECCIONISTAS)	CD ROM - 8895
X-COM	CD ROM - 7990
ZEPHYR	CD ROM - 7195
ZEPPELIN	CD ROM - 9895
ZOOL 2	PC - 3495 CD - 6995
ZORRO	CD ROM - 5495



Estos son Los Centros MAIL, tus tiendas especializadas donde podrás encontra la mayor variedad de software de entretenimiento a los mejores precios.

Y si no tienes un Centro Mail próximo . . .

¡Haz tu pedido por teléfono!





TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SOLO 500 PTAS.*

* PLAZO ENTREGA APROX. 2-3 DIAS LABORABLES
* SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
* PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
* SOLO PENINSULA

ENVIO POR CORREO 300 PTAS.




HOBBYTEX

Acceso por Ibertex: MARCA 032. CLAVE: *HOBBYTEX#

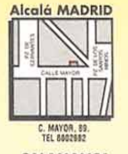
Si no tienes el sistema operativo **HOBBYLINK** para conectarte a **HOBBYTEX**, solicítanoslo y lo recibirás completamente gratis.

CON ESTA APLICACION DESEAMOS OFRECER A LOS USUARIOS DE NUESTRO CENTRO SERVIDOR UN SISTEMA RAPIDO Y EFICAZ DE VENTA DIRECTA VIA MODEM EN EL QUE PODREIS CONSULTAR Y ADQUIRIR NUESTROS PRODUCTOS.


















Tienda	Dirección
ALICANTE	PADRE MARIANA, 24 TEL: 514 39 98
BADALONA	CALLE SOLEDAT, 12 TEL: 464 46 97
BARCELONA (PLAÇA CATALUNYA)	CARRER DE PAU CLARIS, 106 TEL: 412 63 10
BARCELONA (PLAÇA SANTS)	C. SANT CRIST 51-57 (SANTS) TEL: 296 69 23
BARCELONA	CENTRE COM. BARCELONA GLORIES DIAGONAL 280. TEL: 486 00 64
BILBAO	PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 73
BUENOS AIRES	PARANA, 504. TEL: 374 95 36 C.P. (1017) ARGENTINA
BURGOS	AV. REYES CATOLICOS, 18, TRASERA. TEL: 24 05 47
GRANADA	MARTINEZ CAMPOS, 11 ESQUINA RECOGIDAS. TEL: 26 69 54
LA CORUÑA	DONANTES DE SANGRE, 1 TEL: 14 31 11
LAS PALMAS	PRESIDENTE ALVEAR, 3 TEL: 23 46 51
MADRID (Atocha)	Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25
MADRID (SOL)	CALLE MONTERA, 32, 2º TEL: 522 49 79
Alcalá MADRID	C. MAYOR, 89. TEL 8802692
Alcobendas MADRID	C. CONSTITUCION, 15 CENTRO COM. PICASSO. TEL: 652 03 87
Móstoles MADRID	PARQUE VOSA, 24 MOSTOLES. TEL: 617 11 15
Torrejón MADRID	AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64. TEL: 677 90 24
MURCIA	GONZALEZ ADALID, 14 BAJO TEL: 21 19 66
Palma de Mallorca	C. PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 LOCAL 9. TEL: 72 00 71
PAMPLONA	C. PINTOR ASARTA, 7 TEL: 27 18 06
SALAMANCA	CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81
Sta Cruz de TENERIFE	SABINO BERTHELOT, 4 TEL: 291254
Sta Cruz de TENERIFE	CENT. COMERCIAL STA. CRUZ PLANTA 2ª, LOCAL 2. TEL: 62 03 39
SEVILLA	CENT. COMERCIAL LOS ARCOS LOCAL B-4. TEL: 467 52 23
VALENCIA	PINTOR BENEDITO, 4 TEL: 380 42 37
VIGO	PLAZA DE LA PRINCESA, 3 TEL: 220939
ZARAGOZA	CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA PLANTA 1. TEL: 21 82 71
ZARAGOZA	ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). TEL: 53 61 56

OFERTAS PC 3 1/2 OFERTAS PC 3 1/2































































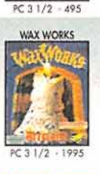





















Título	Precio
1ST CHESS TUTOR	PC 3 1/2 - 1495
20.000 LEGUAS DE...	PC 3 1/2 - 975
7 COLORS	PC 3 1/2 - 495
ACORAZADOS	PC 3 1/2 - 1495
AIR WARRIOR	PC 3 1/2 - 2495
AN AMERICAN TAIL	PC 3 1/2 - 1995
ARMA LETAL	PC 3 1/2 - 975
ASTERIX en la India	PC 3 1/2 - 975
ATLETISMO 92	PC 3 1/2 - 495
A-TRAIN	PC 3 1/2 - 2990
ATAC	PC 3 1/2 - 1995
ATOMINO	PC 3 1/2 - 975
B-17	PC 3 1/2 - 2495
BARGON ATTACK	PC 3 1/2 - 2495
BATMAN RETURN	PC 3 1/2 - 3990
BLACK CROWN	PC 3 1/2 - 1995
BLACK SECT	PC 3 1/2 - 1995
BLUE BROTHERS JUKE BOX	PC 3 1/2 - 1995
BOLIX	PC 3 1/2 - 975
BOSTON BOMB CLUB	PC 3 1/2 - 975
BUSH BUCK	PC 3 1/2 - 975
CASTLE OF DR. BRAIN	PC 3 1/2 - 1495
CHAOS ENGINE	PC 3 1/2 - 2495
CHESS 2175	PC 3 1/2 - 1495
CHESS HOUSERS	PC 3 1/2 - 1795
COBRA MISSION	PC 3 1/2 - 2995
CORRIDOR VII	PC 3 1/2 - 1495
CRAZY CAR II	PC 3 1/2 - 975
CYBER RACE	PC 3 1/2 - 1995
ECO QUEST	PC 3 1/2 - 1995
D. LEADBETTER'S GOLF	PC 3 1/2 - 1495
DISCOVERIES OF THE DEEP	PC 3 1/2 - 1995
DUNE 2	PC 3 1/2 - 2995
DOUBLE DRAGON	PC 3 1/2 - 495
DRACULA	PC 3 1/2 - 995
ELF	PC 3 1/2 - 975
EVASIVE ACTION	PC 3 1/2 - 2495
EXTASY	PC 3 1/2 - 975
F1 GRAND PRIX	PC 3 1/2 - 1990
F-14 TOMCAT	PC 3 1/2 - 1495
F-117 A	PC 3 1/2 - 1995
FANTASTIC DIZZY	PC 3 1/2 - 1495
FANTASY EMPIRE	PC 3 1/2 - 1995
FLIGHT OF THE INTRUDER	PC 3 1/2 - 2450
FOOTBALL MANAGER II	PC 3 1/2 - 975
FREEDOM	PC 3 1/2 - 495
GALACTIC EMPIRE	PC 3 1/2 - 975
GEAR WORKS	PC 3 1/2 - 975
GIMNASIA DEPORTIVA	PC 3 1/2 - 495
GLOBAL DOMINATION	PC 3 1/2 - 1995
GOAL	PC 3 1/2 - 2995
GOBLINS II	PC 3 1/2 - 2495
GO SIMULATOR	PC 3 1/2 - 975
GUNSHIP 2000	PC 3 1/2 - 1995
HEART OF CHINA	PC 3 1/2 - 1995
HEIMDALL 2	PC 3 1/2 - 1295
H. INTERMINABLE II	PC 3 1/2 - 975
HIRED GUNS	PC 3 1/2 - 1995
HUGO 2	PC 3 1/2 - 1995
INT. CHAMP. GOLF	PC 3 1/2 - 595
ISHAR	PC 3 1/2 - 975
ISHAR 2	PC 3 1/2 - 1995
JACK NICKLAUS	PC 3 1/2 - 1495
JAMES POND II	PC 3 1/2 - 1495
JOHNNY CASTAWAY	PC 3 1/2 - 975
JUMP	PC 3 1/2 - 495
JURASSIC PARK	PC 3 1/2 - 2995
KAISER	PC 3 1/2 - 975
KGB	PC 3 1/2 - 2995
KING'S QUEST VI	PC 3 1/2 - 2995
KRUSTY'S FUN HOUSE	PC 3 1/2 - 2495
KICK OFF II	PC 3 1/2 - 975
KNIGHTS OF SKY	PC 3 1/2 - 2495
L.A. LAW	PC 3 1/2 - 1995
LA MITAD OSCURA	PC 3 1/2 - 1995
LANDS OF LORE	PC 3 1/2 - 3995
LARRY VI	PC 3 1/2 - 2995
LEGEND OF DJFL	PC 3 1/2 - 975
LEGEND OF MYRA	PC 3 1/2 - 1495
LIVERPOOL	PC 3 1/2 - 975
LOST IN L.A.	PC 3 1/2 - 1995
LOTUS	PC 3 1/2 - 975
LUCKY LUCK	PC 3 1/2 - 495
M1 TANK PLATOON	PC 3 1/2 - 1995
MANCHESTER EUROPA	PC 3 1/2 - 975
MAUPITI ISLAND	PC 3 1/2 - 975
MAY DAY	PC 3 1/2 - 975
MICHAEL JORDAN	PC 3 1/2 - 2990
MIGHT & MAGIC III	PC 3 1/2 - 1995
MORTAL KOMBAT	PC 3 1/2 - 2995
NICK FALDO'S GOLF	PC 3 1/2 - 595
NINJA RABBITS	PC 3 1/2 - 975
NO EXIT	PC 3 1/2 - 495
ONE STEP BEYOND	PC 3 1/2 - 495
OPERATION COMBAT	PC 3 1/2 - 495
PACK FUTURE CLASSICS	PC 3 1/2 - 1495
PACK HEROES COLLECT.	PC 3 1/2 - 995
PACK MIND GAMES	PC 3 1/2 - 2495
PAPERBOY 2	PC 3 1/2 - 1495
PARIS DAKAR	PC 3 1/2 - 975
PORTS OF CALL	PC 3 1/2 - 975
PRINCE OF PERSIA	PC 3 1/2 - 1495
PROJECT X	PC 3 1/2 - 1995
PUSH OVER	PC 3 1/2 - 975
QUARANTINE	PC 3 1/2 - 2995
QUEST FOR GLORY III	PC 3 1/2 - 1995
RED HELL	PC 3 1/2 - 1995
REACH FOR THE SKIES	PC 3 1/2 - 2995
RETURN OF THE PHANTOM	PC 3 1/2 - 2995
RETURN TO ZORK	PC 3 1/2 - 4495
REX NEBULAR	PC 3 1/2 - 1995
RICK DANGEROUS	PC 3 1/2 - 495
ROBINSON'S REQUIEM	PC 3 1/2 - 1995
ROGER RABBIT	PC 3 1/2 - 975
RYDER CUP	PC 3 1/2 - 1995
SAMURAI	PC 3 1/2 - 1495
SEAL TEAM	PC 3 1/2 - 1995
SHADOW SORCERER	PC 3 1/2 - 1995
SHADOWORLDS	PC 3 1/2 - 1995
SILENT SERVICE II	PC 3 1/2 - 2495
SIM ANT	PC 3 1/2 - 2990
SIM EARTH	PC 3 1/2 - 2990
SINK OR SWIM	PC 3 1/2 - 1995
SKIDOO	PC 3 1/2 - 495
SPACE QUEST I	PC 3 1/2 - 1495
SPACE QUEST IV	PC 3 1/2 - 2995
SPACE QUEST V	PC 3 1/2 - 1995
SPEED RACER	PC 3 1/2 - 975
STARBLADE	PC 3 1/2 - 975
STRIKER	PC 3 1/2 - 975
STRIP POKER 2	PC 3 1/2 - 975
STROPER	PC 3 1/2 - 495
STUNT CAR RACER	PC 3 1/2 - 495
STUNT DRIVER	PC 3 1/2 - 2495
STUNT ISLAND	PC 3 1/2 - 2495
SUMMER OLYMPIAD	PC 3 1/2 - 495
SUPERMAN	PC 3 1/2 - 495
SUPER VGA HARRIER	PC 3 1/2 - 1995
TARGHAN	PC 3 1/2 - 975
TERMINATOR 2	PC 3 1/2 - 2495
TERMINATOR 2 CHESS WARS	PC 3 1/2 - 1995
TETRIS	PC 3 1/2 - 495
THE HUMANS	PC 3 1/2 - 1495
TREASURE TRAP	PC 3 1/2 - 975
TRODDLERS	PC 3 1/2 - 3495
ULTIMATE BODY BLOWS	PC 3 1/2 - 2995
VAXINE	PC 3 1/2 - 495
WAX WORKS	PC 3 1/2 - 1995
WINTER CHALLENGER	PC 3 1/2 - 975
WINTER OLYMPIC	PC 3 1/2 - 1990
WIZKID	PC 3 1/2 - 495
WORLD CUP USA 94	PC 3 1/2 - 2990
WWF EUROPEAN	PC 3 1/2 - 975
XENOBOT	PC 3 1/2 - 1990
XENOMORPH	PC 3 1/2 - 495
ZYCONIX	PC 3 1/2 - 975



RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL VxC. Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID

NOMBRE Y APELLIDOS ....

DIRECCION COMPLETA ....

POBLACION ....

PROVINCIA ....

TELEFONO .... C.P. ....

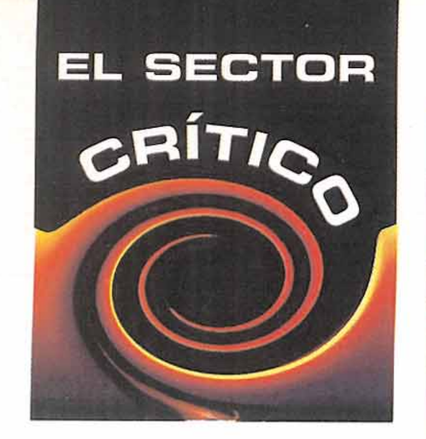
MODELO DE CONSOLA ....

Nº CLIENTE .... NUEVO CLIENTE ☐

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....

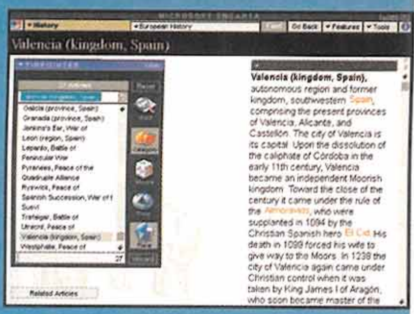
☐ ENVIO POR SERVIPACK CONTRAREMBOLSO 500 — GASTOS ENVIO ....

☐ ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO 300 — TOTAL ....



¿Qué he hecho yo para merecer ésto?

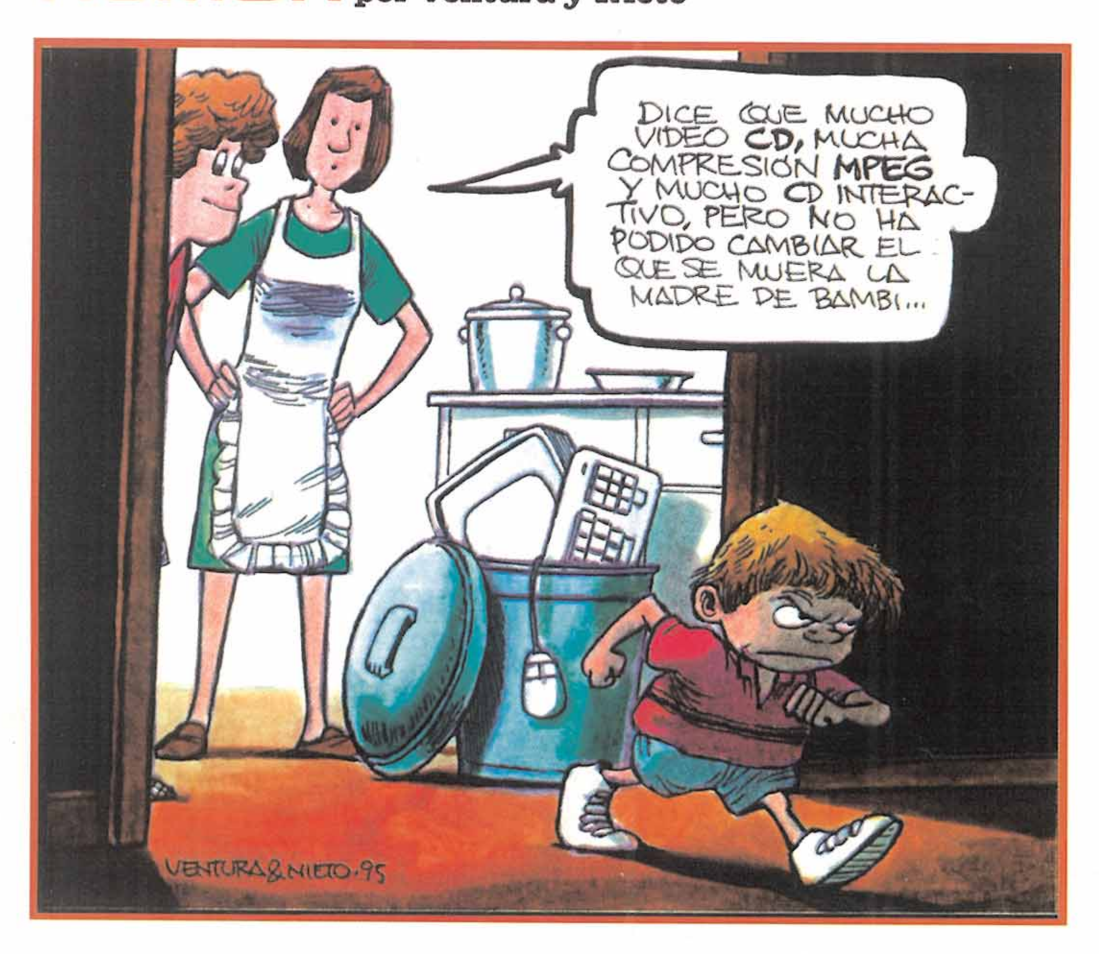
Nos afirmamos rotundamente en el éxito que esta sección ha tenido entre vosotros, pues aunque al principio parecía que no, cada vez son más las cartas que recibimos con quejas y protestas airadas. Sin más, pasamos a vuestras cartas, pues este mes son dos que versan sobre el mismo tema: la cuestión de las traducciones de juegos. **Miguel Ángel Fernández Gutiérrez** de Asturias, informático y traductor según nos cuenta en su carta, se expresa en los siguientes términos: *... Reconozco que la traducción de los juegos al español favorece el que éstos lleguen a una comunidad de usuarios más amplia. Todo ésto está muy bien en el caso en que se realice una correcta traducción. Sin embargo, y por la experiencia que yo tengo, ésto no es así en muchos casos... No sólo ocurren cosas como textos mal alineados o que se salen prácticamente de su sitio, sino que aparecen textos superpuestos unos con otros de forma que son totalmente ilegibles... Todo ésto no pasaría de ser una más o menos importante incomodidad si no fuera por otros errores más graves que afectan al juego en sí, pudiendo impedir el progreso en el mismo... Quiero con ésto dejar claro que si bien no estoy en contra de la traducción de los juegos, prefiero un juego en inglés que uno mal traducido al español. Creo que más gente coincidirá conmigo.* Por otra parte, **Alejandro Tielas Nunes** defiende la necesidad de traducir de una manera más estricta: *... El motivo que me lleva a escribiros no es otro que una total indignación ante la inmensa avalancha de magníficos juegos y utilidades multimedia que se nos echan encima sin estar traducidos al castellano... No quisiera que mi postura parezca demasiado radical, pero sinceramente creo que los programas que no estén traducidos deberían estar totalmente prohibidos en el mercado español. A ver si de una vez por todas los programadores y distribuidores se ponen de acuerdo y nos ofrecen software en condiciones ya que me parece que pagamos por ello más que suficiente.*



Como ya os habréis dado cuenta, procuramos que cada mes el tema de esta sección sea diferente, pues la variedad de quejas que recibimos de vosotros así lo permite. Seguid así, y no olvidéis la dirección:

MICROMANÍA
C/ DE LOS CIRUELOS 4
SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES
28700 MADRID
No olvidéis indicar en el sobre sección
EL SECTOR CRÍTICO

HUMOR por ventura y Nieto



¿POR QUÉ... aún no han superado en AMD y Cyrix las dificultades técnicas para lanzar las réplicas al Pentium de Intel?

¿CUÁNDO... veremos anuncios de juegos en medios audiovisuales –cine, T.V.– como en otros países?

¿CÓMO... es posible que salgan juegos con fallos tan graves que no parezca que hayan sido testeados?

¿QUÉ... ocurrirá cuando estén a la venta todas las nuevas máquinas: quedará sólo una o coexistirán de forma pacífica?

LO PEOR DEL MES

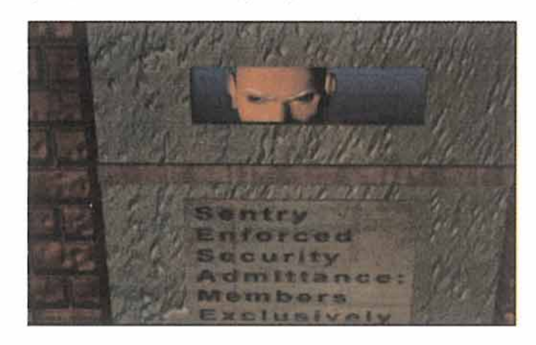
El mundo de la informática sigue siendo terreno abonado para los timadores y estafadores sin escrúpulos, como lo demuestra el fraude realizado por una supuesta empresa de nombre Checkpoint que ofrecía 60 CD por poco más de 20.000 pesetas, y que enviaba un saco de arena al asombrado comprador.

FORMIDABLE...

... Que a estas alturas es más que un simple rumor el hecho de que Sony Playstation se comenzará a comercializar en breve en nuestro país, para suplir a los circuitos de importación por los que llegaba hasta ahora. Las características y peculiaridades de esta máquina las podeís observar en el suplemento que incluimos; sin embargo, la fecha exacta de lanzamiento es todavía una incógnita, no ocurriendo lo mismo con el precio. Dudamos de si en la cantidad que tengamos que pagar para hacernos con ella influirá la guerra de precios desatada en Inglaterra entre todas las nuevas máquinas. El importe que se ha marcado de partida es de 60.000 pesetas para la PlayStation básica, mientras que los juegos se podrán adquirir a un precio aproximado de 10.000 pesetas.

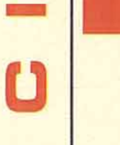
LAMENTABLE...

... Que a consecuencia de los cada vez más frecuentes errores de traducción de los juegos no sólo nos veamos privados de una mínima calidad en los textos, sino que muchas veces se impide el desarrollo normal del juego. Las consecuencias de ésto son superposición de textos, borrado anormal de los caracteres que salen en pantalla, palabras que se salen de su sitio, y otras tantas. Pero la más grave se produce cuando el juego se bloquea o no nos permite continuar porque no atinamos con



una determinada clave porque ha sido modificada con respecto a la original del juego. El caso más reciente ocurre con en juego «Hell» de Gametek, en el que se ha cambiado la contraseña SESAME, y que es necesaria, por SÉSAMO –ojo con el acento en la 'e'–. Un terrible fallo debido quizás al exceso de celo de los traductores, que a veces se pasan y otras no llegan.

ACID HOUSE



La voz del pueblo

Cuando llegan los calores, el ser humano en general, y el español en particular, comienza a sufrir una curiosa transformación en su estilo de vida, que suele afectar a las cosas más peregrinas que imaginarse se pueda. A uno le gusta sentarse a tomar el sol como los lagartos, holgazanear –bueno, esto no se debe al verano, es algo normal–, pegarse un viajecito a lugares que ni siquiera se sabía que existieran, y que se descubren en el mapa por vez primera justo al coger el avión, momento en que uno se da cuenta que probablemente haya cometido el mayor error de su vida al querer pasar unos días de descanso en un lugar en el que los mosquitos, tarántulas y escorpiones no son un problema, ya que en la época de los grandes monzones –que coincide con los días en que la agencia de viajes hace esa fabulosa oferta– se los comen las pitones, justo antes de que el huracán de turno se lleve por los aires el chamizo que se prometía en el folleto como "apartamento de lujo". Pero eso –afortunadamente– sólo ocurre en verano.

Y otra cosa que siempre sucede por estas fechas –una vez pasada la gloriosa moda de la canción del verano–, es que en la piel de toro se desate algún culebrón que mantenga entretenido y en ascuas al personal, amén de alterar el sistema nervioso a unos cuantos. Este glorioso año de gracia de 1995, le ha tocado al fútbol, con el "ahora te desciendo-ahora no", que han tenido que aguantar los infortunados seguidores del Sevilla y Celta –del Palamós nadie se acuerda, claro, como sucede con todo aquel que en la regla de "tanto tienes, tanto vales", resulta siempre el perdedor–.

Como ya todos sabemos, tras una reunión de los más altos dirigentes del fútbol patrio –reunión de la que, por cierto, se ha comentado en diversos medios que resultó poco menos que esperpéntica y bochornosa, cosa en la que este pobre escribiente ni entra, ni sale, no sea que encima le vayan a descender por un quítame allá esas pajas– se acabó decidiendo que, ya que se había metido la pata una vez, no era oportuno romper ahora el ritmo, y de rondón se ha instaurado una liga de 22 equipos en primera división, con lo que todos están contentos, y los linchamientos que –a buen seguro– se hubieran producido de no ser así, no han tenido lugar. Y es que, en este país, otra cosa no será, pero eso de que se metan con tu equipo es mucho más grave que asalten tu casa, violen a tu caniche –o al jilguero, que los hay muy exóticos por ahí–, se te beban el coñac y se te fumen los puros y, además, te roben tu preciada colección de "Las Mejores Rancheras de Joselito" que tus amigos siguen insistiendo en machacar –incomprensiblemente para ti– cada vez que van a tu casa y les regalas con ella los oídos durante cuatro o cinco horas.

Manifestaciones en las que la voz del pueblo más bien parecía el berrido del pueblo, declaraciones fuera de tono de dirigentes políticos, insultos, intentos de agresión, unos dirigentes incompetentes puestos en evidencia, una media de cuatro o cinco menciones diarias en los informativos televisivos de las cadenas –más, por ejemplo, que el tiempo dedicado a asuntos menores como las matanzas en Bosnia, sin mencionar el vergonzoso papel que la comunidad europea lleva interpretando desde el comienzo de la guerra, la situación de la economía nacional, el conflicto pesquero con Marruecos, el secuestro de José María Aldaia (que cuando se lean estas líneas ojalá haya acabado hace mucho), etc.–. Santa inocencia. Tanto jaleo por algo que se sabía perfectamente como iba a acabar. Y es que, si hubieran consultado en estos asuntos a gente curtida como los usuarios de videojuegos, el problema no habría existido. En ese caso, claro está, se habría montado cualquier otro circo por cualquier otra causa, pero ese es otro cantar.

Los aficionados a coger su ordenador y/o consola y jugar con ellos hasta que los ojos se les caigan y los dedos sean un puro callo, saben, por la experiencia sufrida, que las ligas de 22 son más que posibles y factibles. De hecho, si se montara una liga entre las compañías del software de todo el mundo, con sus correspondientes divisiones, se enseñaría a un asombrado mundo como es posible montar una primera división de 2137 "equipos", y unas divisiones inferiores –segunda, segunda B, tercera, preferente, regionales, etc.– en las que los trofeos habría que venderlos a un chatarrero porque estarían vacías. Claro está. Todas las compañías tienen el mérito suficiente como para estar, por hache o por be, en primera. Y la que no tiene el mérito, tiene el dinero, que viene a ser lo mismo.

-¿Cómo dice usted? ¿Que mi compañía no tiene mérito como para estar en primera? ¿A que le vendo un juego y le cobro dos, por ponerse chulo?

-No mire, no es eso. Lo que ocurre es que su "Pato WC Fighter" es exacto a otros veinte juegos ya existentes, y además no me parece serio que por un programa que ha diseñado su hijo de cuatro años me cobre usted 15000 dinerales.

-No se me ponga chulo, ¡eh!, que usted no sabe con quién está hablando. Que nos acaba de comprar Patatonic Games y ya somos una multinacional. Me vengaré sacando diez mil versiones distintas.

-Si yo sólo quiero que los juegos tengan algo de originalidad, sean jugables y, sobre todo...

-¿A que sacó una edición especial "De Luxe"? ¿A que se la sacó?

-Bueno, está bien. Acepto Patatonic como compañía de primera, majo, no te enfades que la vena te va a reventar...

Y, así, acabaremos pagando nuestros 15.000 dinerales, y todos contentos.

El mundo del software es brillante. Sencillo, amable, tranquilo y, sobre todo, respetuoso con el usuario, por y para el que se dedican todos los esfuerzos en realizar juegos de primera. A veces, hasta pienso que si alguna de estas compañías quisiera, podría solucionar el hambre en el mundo, o la guerra en Bosnia o, quién sabe, si hasta la pertinaz sequía. Pero si no lo demanda la voz del pueblo, como en el fútbol, no habrá nada que hacer. Pena.

(Dedicado a todos los seguidores del Sevilla, Celta y Palamós, menos a los inútiles de las juntas directivas que han gestionado los clubes)



ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

DE LOS PROGRAMAS PARA PC COMENTADOS EN ESTE NÚMERO DE MICROMANÍA

JUEGO	DISPONIBLE	COMENT	CPU MÍNIMA	CPU RECOM	RAM	DISCO DURO	T. VÍDEO	CD-ROM	CONTROL	ADLIB	S B	ROLAND	GRAVIS
3D LEMMINGS	DISCO, CD	CD	486DX/33	486DX2/66	4 MB (560 KB BASE)	NADA	VGA	SIMPLE VEL.	RATÓN	NO	SI	SI	SI
BRUTAL	DISCO	DISCO	486SX/33	486DX/50	4 MB	9 MB	VGA	NO	TECLADO	SI	SI	SI	SI
BUREAU 13	DISCO, CD	CD	386DX/33	486DX2/66	4 MB (520 KB BASE)	13 MB	VGA	DOBLE VEL.	RATÓN	SI	SI	SI	SI
COMBAT AIR PATROL	DISCO, CD	CD	486DX/33	486DX/50	4 MB (540 KB BASE)	17 MB	VGA	SIMPLE VEL.	TECLADO	NO	SI	NO	SI
FADE TO BLACK	CD	CD	386DX/40	PENTIUM 60	8 MB	12 MB	VGA / SVGA	DOBLE VEL.	RATÓN	SI	SI	SI	SI
GUILTY	DISCO, CD	CD	386DX/33	486DX/33	4 MB (540 KB BASE)	2 MB	VGA	SIMPLE VEL.	RATÓN	SI	SI	SI	SI
LUNICUS	CD	CD	386DX/33	486DX/33	4 MB	5 MB	SVGA	SIMPLE VEL.	RATÓN	SI	SI	SI	SI
ORION CONSPIRACY	CD	CD	386DX/33	486DX/33	4 MB (540 KB BASE)	10 MB	SVGA (VESA)	DOBLE VEL.	RATÓN	SI	SI	SI	SI
PINBALL MANIA FOR WIN.	DISCO, CD	DISCO	386DX/33	486DX/33	525 KB	3.3 MB	VGA	NO	TECLADO	SI	SI	SI	SI
PIZZA TYCOON	CD	CD	386DX/33	486DX/33	4 MB (540 KB BASE)	200 KB-7 MB	VGA	SIMPLE VEL.	RATÓN	NO	SI	NO	SI
STAR TREK THE NEXT GEN.	CD	CD	486DX/33	486DX2/66	8 MB (540 KB BASE)	20 MB	SVGA	DOBLE VEL.	RATÓN	NO	SI	NO	SI
STONE PROPHET	CD	CD	386DX/33	486DX/33	4 MB (540 KB BASE)	25 MB	VGA	DOBLE VEL.	RATÓN	SI	SI	SI	NO
THE PERFECT GENERAL II	CD	CD	386DX/33	486DX2/66	4 MB (580 KB BASE)	4-30 MB	SVGA	DOBLE VEL.	RATÓN	SI	SI	SI	SI
WARRIORS	DISCO, CD	CD	486DX/33	PENTIUM 60	4 MB (560 KB BASE)	5-24 MB	VGA / SVGA	DOBLE VEL.	TECLADO	NO	SI	SI	SI










Armado y peligroso
APACHE
LONGBOW
"Una presentación espectacular y su jugabilidad sin límites lo convierten en el mejor de su género". PC GAMER
"El sueño de todos los aficionados hecho realidad". STRATEGY PLUS
90%
Digital Integration
CD-ROM
PROEIN
SOFTWARE
UN MUNDO INTERACTIVO
Velazquez, 10-5.º Dcha
Télf.: 576 22 08/09 - Fax: 577 90 94
28001 MADRID